# 秘められた謎にトドメを！
# ヒントと袋とじで大攻略だ

数あるアドベンチャーの
名作を17本完全収録。
解けなかった人への禁断
袋とじコマンド集つき！

Adventure

えりかとさとるの夢冒険
サラダの国のトマト姫
さんまの名探偵
ジーザス／新 鬼ヶ島
水晶の龍／太陽の神殿
探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件
探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件
探偵神宮寺三郎 危険な二人
中山美穂のトキメキハイスクール
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 後ろに立つ少女
プロ野球？ 殺人事件！
北海道連鎖殺人事件 オホーツクに消ゆ
めぞん一刻／遊遊記

AVG
アドベンチャーゲーム
攻略大全

巻末袋とじ
解答コマンド集

平成2年3月23日発行（隔週金曜日発行）第6巻第6号（通巻99号）

# AVG

アドベンチャーゲーム

## 攻略大全

こうりゃくだいぜん



ファミリーコンピュータ Magazine

No.6特別付録

# 秘められた謎にトドメを！
# ヒントと袋とじで大攻略だ

数あるアドベンチャーの
名作を17本完全収録。
解けなかった人への禁断
袋とじコマンド集つき！

Adventure

えりかとさとるの夢冒険
サラダの国のトマト姫
さんまの名探偵
ジーザス／新 鬼ヶ島
水晶の龍／太陽の神殿
探偵神宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件
探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件
探偵神宮寺三郎 危険な二人
中山美穂のトキメキハイスクール
ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者
ファミコン探偵倶楽部Ⅱ 後ろに立つ少女
プロ野球？ 殺人事件！
北海道連鎖殺人事件 オホーツクに消ゆ
めぞん一刻／遊遊記

AVG
アドベンチャーゲーム
攻略大全

巻末袋とじ
解答コマンド集

# AVG アドベンチャーゲーム

# 攻略大全

第3弾は、アドベンチャーゲームの登場だ。ファミコン創世記から現在までの、名作17本を徹底攻略。ひとめでわかる人物関係図から流れが把握できるフローチャートまで懇切ていねいに解説する。さらに巻末のふくろとじでは、だめおしの解答コマンド集つきだ！


●カンタンにゲームが進むクリアルートを用意。これでカンペキ

●全ステージに通じる攻略法を網羅。元祖AVGもこれで楽勝

3

5

●古代遺跡をマップで攻略。キミは秘境探検家になれるか？

8 ●神宮寺シリーズ第1弾を人間関係図で解説

●第2作は重要ポイントをゲーム進行にそって解説 9

●ディスクの推理ものを前・後編に分けて攻略した

●ミホの恋愛講座と題して女心をみせちゃう♡ 11

12

●無実を証明するため、重要ポイントを徹底攻略する

15


## 巻末ふくろとじ

# 解答コマンド集

えりかとさとるの夢冒険1 4

2 サラダの国のトマト姫 6

さんまの名探偵 ●マップと登場人物解説で特集。クリアに必要なヒントがめじろおしだ。さんまも攻略法だ！ 10

4 ●コメット号ところな号のポイントを解説。モンスターもコワくない ジーザス 14

新鬼ケ島 ●日本のおとぎ話をよせ鍋にしたギャグ満載の物語なのだ！おじいさんとおばあさんを助けるために鬼ヶ島へ向かえ!! 16

6 水晶の龍 ●謎のドラゴンを倒し、黒幕バヌーガをやっつけるまで、すべてを攻略 20

太陽の神殿7 22

探神偵宮寺三郎 新宿中央公園殺人事件 24

探神偵宮寺三郎 横浜港連続殺人事件 26

探神偵宮寺三郎 危険な二人10 28

中山美穂のトキメキハイスクール 30

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者 ●奇怪な伝説の残る村で連続殺人事件発生す！ 32

13 ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女 ●うしろの少女の真相は 36

プロ野球？殺人事件！14 40

北海道連続殺人事件 オホーツクに消ゆ ●5つの地域別に捜査方法公開 42

16 めぞん一刻 ●一刻館の住人攻略法を紹介する。ポイントは機嫌の取り方だ 44

●はなればなれの女の子と猿は再び出会うことができるのかな？ 遊遊記17 46

AVG 攻略大全 1

本当の幸せを得られるという時の冠はどこに

# えりかとさとるの夢冒険

ERIKA TO SATORU NO YUMEBOUKEN

ナムコ
1988年9月27日発売
ファンタジー AVG
4900円（税別）

猫につられてやってきた不思議世界。２人の主人公たちが協力しなければ先に進むことはできないぞ。とくにつまずきそうなポイントを攻略していこう！

## 時の冠を追って各章の要点をチェック!!

### 第一章

まずは町でカバンを拾ったら交番へ。ヒツジの家で１泊してもう一度交番へ行くと落とし主がパスをくれる。大事なモノだよ。今度は公園へ。おっと、遊んでいたらえりかがケガを！病院へ行ったら時の冠のことを研究しているキツネ博士への紹介状ももらっちゃえ。手に入れたアイテムは必ず見ること。２人そろわないと行けない所もある。この２つは他の章でも常識。

❶カバンを交番に届けパスポートをもらおう

❷院長先生の弱みをにぎれ。本立ての中だよ

❸庭で博士の息子を助けてから紹介状を使え

**クリアルート**

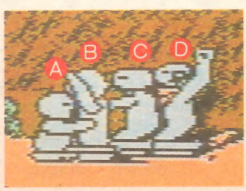
街 ―― ❶
交番 ―― ❷・❹
ヒツジ ―― ❸
公園 ―― ❺
病院 ―― ❻
キツネ ―― ❼
図書館 ―― ❽
駅 ―― ❾

❾▶第二章へ

### 第二章

町のウサギに聞くと、オコジョの長老が何か知っていそうだ。とはいうものの、会ってみても進展はなかった。町はずれに行ってみると、おばあさんが悪者にからまれている。助けろ！おばあさんの家に行くと古文書をもらえる。早速、長老の家へ行ったけどイベントを受けさせられたうえに古文書はよくわからないときたもんだ。もう一度おばあさんの所へ。伝統こけしか、なければ肩をたたいて機嫌をとったらぬのぎんを４つくれた。そういえば町はずれの地蔵も４体…。何か関係ありそうだ。重要アイテムを手に入れたら、駅で本を見るのを忘れずに。

❶古文書を手に入れたら長老に読んでもらえ




❷右から Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓとするとⓒ、Ⓐ、Ⓓ、Ⓑの順にぬのぎんをかぶせればいい。変化が…！

**クリアルート**

ウサギの街角 ―― ❶
オコジョ ―― ❷・❺
地蔵 ―― ❸・❼
おばあさん ―― ❹・❻
駅 ―― ❽

❽▶第三章へ

※クリアルート中の番号は行く順番を示す

C 株ナムコ

## 第三章

港で船員さんに船長の情報を聞こう。船長のいるビストロはイベントをクリアしないと入れない。失敗したらホテルで1泊して再チャレンジだ。この章から海を泳いでいかないといけない場所が出てくる。とくに重要なのは教会で情報を得る異人墓地。ここでのポイントは他と少し違った十字架だ。初の迷路が出てくるよ。そうそう、海に入るときは自転車を降りてからね。

●船長は考え事をしている。たたいてみよう

●彼のくれるさんごの玉は墓地で使うんだ

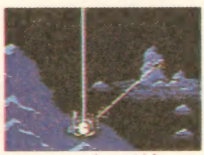
●十字架の台の下に何か隠れていたぞ!?

## 第四章

まず、八百屋に行く。ここは自転車に乗ったさとるが1人で行かないと話が進まない。他、ウソップ寺や街角にはえりか1人で行かなきゃいけない場合がある。やっかいなのはアイテムだ。TV局のイベントでCDかレコードをもらうんだけど、レコードの場合もう一度イベントを受けなくちゃいけない。アイテムによって進む道が変わったりするので注意しよう。

●TV局。CDかレコードがもらえる

●さんごの玉入手。グラスとセットで使う



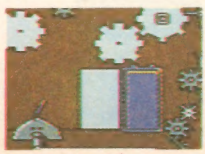
●ふたご岩で重要なアイテムが手に入る

## 第五章

この街では3日に1度占い師がやって来るという。家で3回泊めてもらい、会おう。金貨の場所を教えてもらい、手に入れたら今度は博物館へ。本を見るのも忘れずに。この章の最大のトラップはハライソ団のイベントだろう。実はこれ、失敗しないと先に進めないようになっているんだ。失敗したら占い師からもらったつぼを使え。手に入る道具がエンディングへ導く。

●時の剣をとれ。失敗したら家で1泊しよう

●神社で話す。そのあと階段の下をしらべる



●レバーは右へ。鉄の棒をつっかえ棒にする

### クリアルート

港 ——— ❶
ビストロ ——— ❷
ホテル ——— ❸
街角 ——— ❹
魚屋 ——— ❺
ヤマネ ——— ❻
教会 ——— ❼
墓地 ——— ❽
駅 ——— ❾

⑨▶第四章へ

### クリアルート

八百屋 ——— ❶・❸
妹の家 ——— ❷・❺
ウソップ寺 ——— ❹・❻・❾
ウサギの街角 ——— ❼・⓯
テレビ局 ——— ❽
牛の街角 ——— ❿・⓭
正直寺 ——— ⓫
街角 ——— ⓬
家 ——— ⓮
港 ——— ⓰
ふたご岩 ——— ⓱
駅 ——— ⓲

⑱▶第五章へ

### クリアルート

家 ——— ❶・❺
占い師の街角 ——— ❷・❻・❽
火口 ——— ❸
博物館 ——— ❹
シカの街角 ——— ❼・❾
神社 ——— ❿・⓭
街角 ——— ⓫
時計台 ——— ⓬
樹海 ——— ⓮

⑭▶エンディングへ

AVG 攻略大全

2

トマト姫を助けに、戦士の旅が今、はじまる

# サラダの国のトマト姫

SARADANOKUNI NO TOMATOHIME

ハドソン
1988年5月21日発売
ファンタジー AVG
5900円（税別）

パソコンがようやく出回りはじめたゲーム黎明期に登場した「サラトマ」。元祖ＡＶＧとして有名だが、現在でも面白さは保証つきだ。そのファミコン版を徹底攻略するぞ！

## 各ステージの重要ポイント！

### 歩き回れ

このゲームは動ける範囲が狭い。従って、同じ所を何度も往復することが重要だ。また、場所によっては、１度その場から離れないと、情報を得られない、なんてところもある。だから、ひたすら歩きまわろうね。

### 何度も話せ

ここに登場するキャラクタ達は、話をもったいぶって、重要なことを、なかなか教えてくれない。だから、ねばり強く何度も聞くことが大切。ときには、お金や他のアイテムをあげないと話を聞いてくれないぞ。

### 人にやさしく

人に親切にしてあげると、たいていの人は、何かしらのお礼をしてくれる。そのお礼とは、情報であったり、アイテムであったり、必ずといっていいほど役に立つモノばかりだ。だから、人にはなるべくやさしくね。

## ストーリーの展開は…

### ●全ステージ紹介●

**1サラダの国の郊外**
戦士であるキミはここから旅立つ。また、ここでは、キミの片腕となって働いてくれる「かきっぱち」との出会いの場でもある。気をひきしめていこう。

**2サラダロアの町**
この面はけっこう広いぞ。キーポイントは、タバコとマッチとお弁当なのだ。

**3サラダ町ぶぎょう所**
サラダロアで捕えられた後来るのがココ。このゲーム中、比較的簡単な所だ。

**4再びサラダの国の郊外**
スタート地点であるサラダの国の郊外に戻ってきた。初の３Ｄ迷路もあるぞ。

**5レジスタンスの基地**
ネギじいさんにつれて来られたココがレジスタンスの基地なのである。
さあ、第１の難関だ。ここでやることは、ナツコさんとダイコーンを捜すこと。

**6キャロット高原**
ここはカボチャ達の町。ここでやることは情報収集。こまめに会話をしよう。

**7カボチャックの町**
ここはカボチャ大王の城の中。ここでやることは、もちろんトマト姫の救出。
そして、もう１つ、王家の紋章を手に入れること。エンディングは近い。

**8ラスト・ステージ**

### 助っ人登場

スタートしてすぐ、道に倒れているのが「かきっぱち」くん。彼は、ゲーム中にヒントをくれたり、物を持ってくれたりする。・・しかし、である。彼はひんぱんに物を落としてくれるのである。

かきっぱちでーす

©HUDSON SOFT

# 全ステージに通じる攻略法

## サラダの国の郊外

旅をはじめてすぐ、倒れているかきに出会う。彼に水をあげると、彼は恩を感じて相棒として旅につき合ってくれる。ちなみに、この面はひからびた野菜たちがいっぱいいるので、彼ら全員に水をあげよう。そしてメロンから通行証をもらい、町に行こう。実はこの通行証、役に立たなかったりするので、門番が寝るのを待って移動しよう。

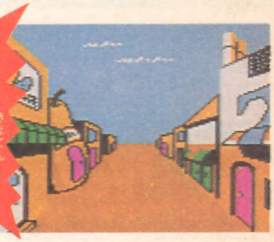
●キャベツから通行証をもらおう

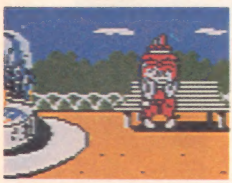
●彼が眠るまで、近くをふらついてこようね

## サラダロアの町

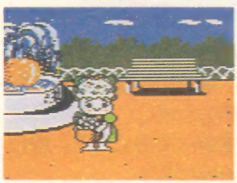
まず、古道具屋に行く。すると手紙を渡される。それを持ってお弁当屋さんに行くと、モモ子ちゃんから弁当をもらえる。そのまま古道具屋に戻ると金貨とお金をとりかえてくれるのだ。そのお金でタバコを買い、ニンニクにあげよう。すると、彼はマッチが欲しいとわめきはじめる。しかたなしにマッチを探しにキャバレーに行き、マッチを入手し、公園に戻ると、花売りがいる。花を買えばほぼクリア。

ここが拠点だ！





●彼のために、タバコを買ってこよう



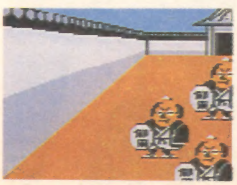
●彼女は、大切なことを教えてくれる

●彼をなぐって、鍵を奪い取ろう

## サラダ町ぶぎょう所

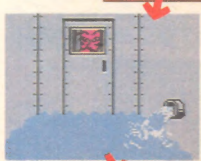
牢屋から逃げ出すため、金やすりをイモ兵士からもらおう。そして使おうとしていると、取り調べ室に連れていかれる。この後、水ぜめをくらうんだけど、壁をたたいたり、調べたりしていると、鍵穴がみつかる。これで、この部屋から脱出できるのだ。あとは、右はしの部屋に色々なアイテムがあるので、取っておくこと。このゲームは持物制限があるんだけど、最終面まで気にすることはない。なぜなら途中で柿っ八が落とすからね。

●イモ兵士をなぐり、話しをすると、彼から金ヤスリをもらえる



●ここは、ちょうちんを使おう

●トウガラシは、笑って、どっかいってしまいました。　・ひえぇぇぇっ！



●捕えられた後、水ぜめに・・。わーっ恐いよう！

## 再び、サラダの国の郊外

湖の近くを調べていると、パラソルが手に入る。これは、ステージ4で何度も使うので絶対に取っておくこと。それと、水を取るのも忘れないように。そ

◎パラソルを使うと彼が出てくる

してあの抜け穴に戻ってみるとスイカが1人残っている。彼の話を聞き、キャベツのいた穴を調べると、中にモグラくんがいるのだ。彼は、城の地図の片側を持っているので、もらってお

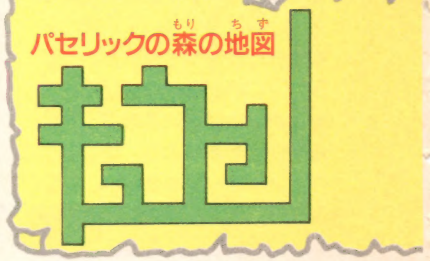
◎あれ、スイカがまだいる・

◎この後はもう戦うしかない

サラドロン出現

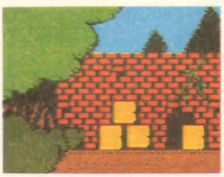
こうね。そして、歩いて行くと川につき当る。ここを渡るにはあるアイテムが必要なんだけど、これは、手前にある小屋のネギじいさんが持っているよ。

### パセリックの森の地図



## レジスタンスの基地

このステージでは、オニオンメダルを出会う人全員に見せよう。人々の態度がコロッと変わり、協力的になるのだ。あと、アップル・リサちゃんにはやさしくしてあげよう。彼女は基地内部を仕切っているので、将軍に会わせてくれたり、武器をくれたりと、かなり協力してくれる。ちなみに、この面も移動で



◎ここがレジスタンスの基地なのです

きる所が狭いのに対して、あちこちと、動き回らなければならない。そのときに、こまめに身の回りを調べておくこと。思わぬものが手に入る。

◎彼らにオニオンメダルを見せよう

◎なぜ彼女だけ人間なんでしょうかねえ。謎だ・

## キャロット高原

ここが第一の難関。まず、つまるのが、ナツ子さんが見つからないこと。実は彼女、ヤマタのバナナの下敷になっているので、ヤマタのバナナを倒した後、ひたすら、バナナの皮を取ろう。ちなみに彼女を助けると、村長がお礼として、ダイコーンの燃料である〝でんち〟をくれる。これと、仙人のくれた○○を持って、再び洞窟に入ろう。そこでキミは闇の中に、白いボディを光らせるモビルヤサイスーツ

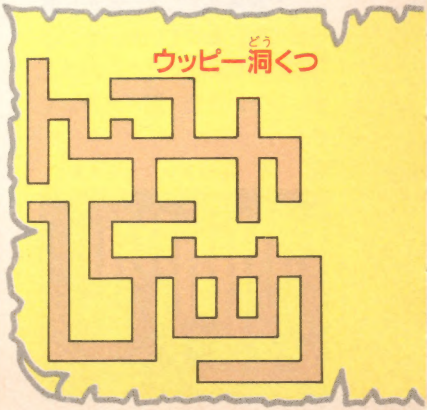
◎出た！ ヤマタのバナナ！ ボムを使えばイッパツ

◎この皮の下にナツコさんが！ ひたすら皮を取れ

ダイコーンだ

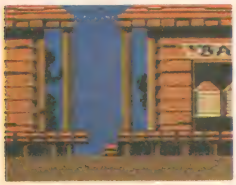
〝ダイコーン〟を見る。これに乗り、動かすことができれば、クリアしたも同然なのだ。

### ウッピー洞くつ



## カボチャックの町

このステージは、情報集めが重要。だから浮浪者達に食べものをあげたり、金貨をあげたりしてご機嫌をとろう。彼らは、



○浮浪者から情報をききだせ！

コロッと態度をかえ、協力的になる。それと、パブには何度も足を向けよう。だんだん正気に戻る〝ナスーミン〟クンから、良い情報を入手できるのだ。そして、カボチャ大王のいる、城への抜け穴をみつけたら、前、右、左、前と進もう。面白いメッセージを見ることができるよ。あとは、ある所で入手したスコップを使えば、クリアだ。

○ナスーミンには何度も話しかけろ

○ここでパンを買おう。金がないときは店主と話そう

## 最終面

さあ！　いよいよ最終ステージなのだ！　スタート地点は城の倉庫の中なんだけど、ここには色々なアイテムが置いてある。が、本当に必要なものは、それらのアイテムの下に隠れているので、よく探してみよう。そして、外に出る。ここで大切なのは、左のろうかにある、置き物。これは、倉庫内である物を入手しておかないと取ることが出来ないぞ。さて、置き物を入手したら、次は右のろうかに移動。ここには兵士が待ちかまえているんだけど置き物をうまく使うこと。その後は、簡単に進むんだけど、つまるのが城の地下。ここではまず、ウツボラの子供をみつけ出そう。そして、そのまま後ろを向き道なりに歩こう。すると、すぐに大王に会えるソ。

○う、意地悪いパアさんだなぁ。この人の正体は・・・

○ベッドが動いた！そこに現れたのは・・・

# その他の攻略法

## ウツボラのボスに会うには

城の地下迷路に入ると、ウツボラのボスに会うまで絶対に外には出られない。しかしこのウツボラのボスは、ある順路でまわらないと出てこないのである。その順路とは、まず、ウツボラの子供に会い、そのまま方向を180度変える。そしてまっすぐ歩きつきあたりで曲がる。これを何度か繰り返すと、つきあたりで合計3種類のメッセージを聞ける。それをちゃんと聞いて歩いて行くことがポイントだ。

○これがウツボラの子供どこにいるかはナイショ

## ナスの兵士攻略

ナスの兵士は、本人も言っている通り、今までの敵より強い。だが、こいつには、「あっち向いてホイ！」のときに、上を向くクセがあるのだ。これを頭に入れておけば楽勝なんだね。

○でた！彼は強そうなんだけど、弱点があるよ

AVG 攻略大全

# 3 さんまの名探偵

吉本興業の芸人たちがくりひろげるAVG

SANMA NO MEITANTEI

ナムコ
1987年4月2日発売
推理 AVG
4900円（税別）

吉本興業の社長、吉本高行の別荘で、桂文珍が殺されて、アフリカの壁が盗まれてしまった。そこで名探偵石寒さんまが、事件を解決すべく立ち上がったのだ！

## これがさんまの活躍するMAPだ

関西お笑い界の首領、吉本興業社長の吉本高行の別荘で殺人事件が発生した。被害者は落語家の桂文珍だ。関西一の名探偵といわれるさんまが、事件解決のために動き出した。1日も早く事件を解決するために、ここではさんまの行動するMAPを紹介するぞ。

❶さんま探偵事務所
さんまの事務所である。スタートやコンティニューはここから。

❷吉本家別荘
事件の起った現場だ。吉本高行とあやこがいる。

❸墓地
金田七耕助の墓がある。アイテムを取りに来なければならない。

❹ゲームセンター
ナムコ直営ゲームセンター。ギャラクシガニをやりにくる。

❺桂文珍の家
殺されてしまった桂文珍の家だ。パソコンなどもある。

❻まいあさテレビ
大阪のテレビ局だ。吉本興業の芸人がよく出演する。

❼千里ヶ丘
20年程前に万国博覧会が開かれたところだ。

❽すみの江競艇場
ボートレース場だ。横山やすしが出場する。

❾なんば花月
なんばにある、吉本興業直営の劇場だ。

❿道頓堀
食いだおれで有名な、大阪で一番の繁華街だ。

⓫新宿
東京で一番の繁華街。オール阪神巨人がいる。

⓬たこやき屋たこいち
大阪名物のたこ焼屋だ。オール阪神が現れる。

⓭スタジオ・カメダ
エアロビクススタジオだ。今くるよが現れる。

⓮居酒屋みどり
大阪芸人たちがよく集まる居酒屋だ。

⓯巨人の家
オール巨人の家である。スランプから脱出した謎があるのか？

⓰有馬温泉
太平サブローがオフで来ている。疲れをとるのには一番の場所だ。

⓱シローの家
太平シローの家だ。のりおとつるんでいた秘密があるのかも。

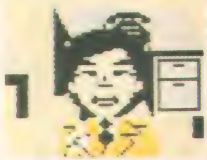
⓲クラブポピー
東京にある高級クラブだ。横山やすしがよく利用していた。

⓳チャタ商会
インド人の宝石商チャタが経営している店だ。

©(株)ナムコ

# 事件に巻き込まれた人たち

このゲームに登場してくるキャラクタは、吉本興業の芸人たちばかりだ。これらのキャラクタの中で、吉本家の別荘の新築パーティに出席していたのは、桂文珍、吉本あやこ、オール阪神・巨人、今いくよ・くるよ、太平サブロー・シロー、西川のりお、島田紳助の10人だ。果たしてこの10人の中に犯人はいるのだろうか。それとも別の犯人がいるのだろうか。



●このゲームの中では名探偵なのである

●かわいそうに、殺されてしまった文珍だ

## 明石家さんま

関西一の名探偵で、このゲームの中ではキミのパートナーを務める。ゲーム中はキミがさんまにいろいろと命令しなければならない。また、捜査に行きづまったら、さんまコマンドを使えば、さんまが助けてくれることもあるぞ。

## 桂文珍

落語家である。この殺人事件の被害者だ。吉本家の別荘の金庫室で死んでいた。また、吉本高行の1人娘あやこと婚約していた。文珍の死亡推定時刻は、パーティの行われていた時間とほぼ一致する。パーティの参加者の中に犯人がいるのか？

## 吉本あやこ

吉本家の1人娘で、文珍の婚約者である。彼女に同情する人は多い。

## 吉本高行

吉本興業の社長である。事件が起きたときには、部屋にいたらしい。

## オール阪神

人気漫才師だ。最近、スランプから脱出して、人気ももり返してきた。

## オール巨人

阪神とコンビを組む漫才師だ。最近いいネタを仕入れてきたらしい。

## 今いくよ

人気の女性漫才師だ。普段はくるよと別行動をしていることが多い。

## 今くるよ

いくよとコンビを組む。ダイヤのことを吉本氏に聞いたことがある。

## 太平サブロー

若手の漫才師。最近はよく旅行に出かけることが多いという。

## 太平シロー

サブローとコンビを組んでいる。のりおとヒソヒソやっていたらしい。

## 横山やすし

関西お笑い界で中心にいる人。ボート好きなことで有名だ。

## 西川のりお

何をやっているかよくわからない奴。声も態度も顔もデカイ。

## 島田紳助

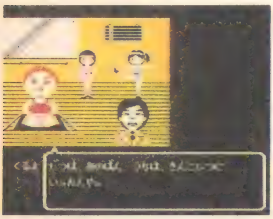
吉本の中では一番インテリといわれる。最近大金が入ると話していた。

## チャタ

謎のインド人。東京でチャタ商会という貿易会社を経営している。

# すみすみまで捜査しよう

このゲームでは、捜査を進めていくうちに、だんだんと行けるところが増えてくる。人の話などは聞きもらさないようにしよう。特に相方の居所などは気をつけよう。



いろいろ情報を聞こう

意外な情報が分かる?

## ①さんま探偵事務所

スタートやコンティニューはここから始まる。容疑者の取調べもここで行う。

留守番電話が入ることもあるので気をつけよう

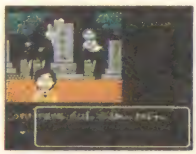
## ②吉本家別荘

事件が起きた現場だ。吉本高行と娘のあやこがいる。捜査はここから始まる。

犯行のあった吉本家の別荘だ。情報を手に入れろ

## ③墓地

かの有名な名探偵の親戚にあたる、金田七耕助の墓がある。アイテムを取りに行こう。



アイテムを入手しなければならないぞ

## ④ゲームセンター

ゲームセンター「キャロット」だ。ギャラクシガニに勝つとヒントを教えてもらえる。

ギャラクシガニに勝てばヒントを教えてくれる

## ⑤桂文珍の家

殺された文珍の家には、パソコンなどがある。なにか残しているものはないのだろうか。

いろいろと調べるところがあるのが文珍の家だ

## ⑥まいあさテレビ

大阪のテレビ局だ。いくよ・くるよが出演している。後で何かが見つかるかもしれない。

ここには吉本の芸人がよく出演するのだ

## ⑦千里ヶ丘

昔、万国博覧会が開かれた会場だ。左下を調べてみると、たけしの写真が見つかるぞ。

画面の左下を調べると、たけしの写真がある。

## ⑧すみのえ競艇場

ボートレース場だ。ここにいるやすしにボートで勝つと、ヒントを教えてもらえるぞ。頑張ろう。

横山やすしとボートレースで勝負だ

## ⑨なんば花月

吉本直営の劇場だ。吉本の芸人がよく出入りしているので、まめに行ってみよう。いろいろ会えるぞ。

ここも吉本の芸人がよく出演するので気をつけよう

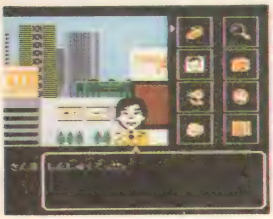
## ⑩道頓堀

大阪で一番の繁華街だ。食いだおれで有名なところで、紳助にも会えるぞ。紳助は必ずつかまえよう。

食いだおれで有名なのが道頓堀なのだ

## ⑪新宿

東京で一番の繁華街だ。駅前でオール阪神と巨人が仕事をしているはずだ。どうも巨人は、伝説のネタ本について何かを隠しているようだ。



◎阪神・巨人がいるぞ

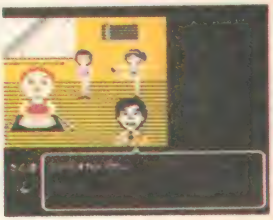
## ⑫たこやき屋たこいち

このたこ焼屋へは、なんば花月にあるチラシを見て場所が分かるようになる。そして行ってみると、阪神がいる。巨人のことを聞くと、家を教えてくれる。

◎阪神がいる店だ

## ⑬スタジオ・カメダ

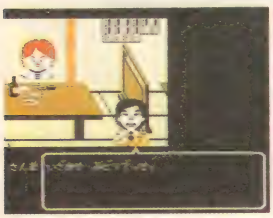
なんば花月でいくよと話すとくるよがスタジオ・カメダに行っていることが分かる。ここで領収書をつきつけると、ペンダントのことを教えてくれる。



◎くるよがエアロビクス

## ⑭居酒屋みどり

スタジオ・カメダでエアロビクスをすると行けるようになる。ここの店のおすすめ品は、たこ焼だそうだ。シローにビールをすすめると、相方のサブローの居場所がわかるぞ。



◎よく芸人が利用する

## ⑮巨人の家

普通にドアなどをたたいても中には入れない。巨人は居留守を使っているのだ。メーターボックスをチェックしよう。1度出直してくると中に入れるぞ。冷蔵庫をチェックしてみよう。

◎居留守を使っているぞ

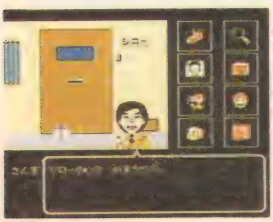
## ⑯有馬温泉

有馬温泉では、サブローが温泉に入っている。何かをやってやるとシローの家を教えてくれる。さらに、あとでもう1度来てみるとまだサブローがいる。たまにはどついてみよう。

◎サブローがいるぞ

## ⑰シローの家

シローの家の前は、古新聞が置いてある。この束はライターを使ってほどこう。中から犯行声明文が見つかるぞ。さらに部屋の中へ入るには鍵が必要だ。サブローをどついてもらおう。



◎中へ入るには?

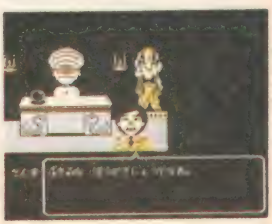
## ⑱クラブポピー

クラブポピーへは、居酒屋みどりで横山やすしから行き方を教えてもらえる。何回か行っているうちに、女の子が変わっているはずだ。すると、いいことをしてくれるぞ。

◎女の子がいるぞ

## ⑲チャタ商会

チャタの店に行くには、文珍の家にあるパソコンから情報を得られる。フロッピーディスクを入れて動かそう。チャタからアフリカの星はユダヤに伝わる秘宝だと教えてもらえる。



◎ぶきみな店だぞ

AVG 攻略大全

# 4 ジーザス

モンスターを倒し、地球に帰れるか!?

J-E-S-U-S

キングレコード
1989年3月17日発売

| SF AVG | 5900円（税別） |
|---|---|

このゲームは、全部で3つの舞台がある。今回は、3つの中のコメット号ところな号の2つを徹底攻略だ。ここを読めば、モンスターなんて怖くない!?

## コメット号を襲った謎の生命体!!

コメット号は、エアロックを含めた5階建て構造になっている。移動するには、エレベータを使用することになる。各階ごとに部屋があり、入れる部屋と入れない部屋がある。入れない部屋に入るには各乗組員のカードが必要。まずはカードを探せ。

●船内はくまなく歩き回ろう

### エアロック

このフロアーには、相棒のフォジーがいる。まずは、彼を助けてあげよう。

●フォジーから船内構造を聞け

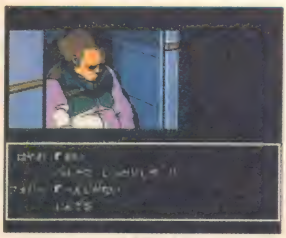
### 1F

コクピットとコントロール室がある。2つとも重要なので、良く調べること。

●コクピットにはハイラーが

### 2F

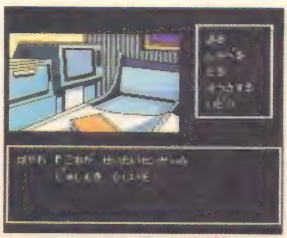
資料室とコンピュータ室にベリーニとバルカスの死体がある。必ず調べること。



●バルカスの死因を調べよう

### 3F

乗組員たちの部屋がある。ハイラーとベリーニの部屋は重要なので、立ち寄るようにね。



●ベリーニの部屋には情報がある

### 4F

機関室と冷凍庫では、モンスターとの戦いがある。武器室で冷線銃を手に入れろ。

●モンスターの破片は拾うように

©エニックス／キングレコード

# ころな号に潜むモンスターを探せ!!

ころな号は、コメット号と違い、歩き回る必要がない。コマンドによる移動だけで済むんだ。ここでの目的は、モンスターの正体を調べ、モンスターを倒すことなんだ。

## 会議室

ここには、モンスターの弱点を教えてくれる重要アイテムのエリーヌのカセットがある。このカセットに録音された音楽を必ず覚えるようにね。

●聞こえてくる音楽を覚えろ

## エアロック

モンスターとの最後の戦いの場になるのがここなんだ。ここには、モンスターと戦うために必要なアイテムのレーザーロンがある。

## カプセル室

ここには、カーソンが残してくれたデータがある。それには、モンスターの正体がかかれているので、しっかり読み、そして覚えるようにね。

## 機関室

ここには、冷線銃に必要なエネパックがある。それに、ここでは天井を必ず調べるようにした方がいいぞ。

●天井には、ロープがひっかかっている

## 研究室

カーソンがモンスターの研究をしている。ここには、特に重要なアイテムはない。しかし、モンスターの正体に関する情報が聞けるぞ。

## コクピット

ゲームの後半に、ここで聞けるミラコフとエリーヌの話はしっかり聞くように。それに、ここでは、ミラコフが劇的な最期を遂げる。

●ミラコフの話を聞いていると…

## 倉庫

芳花の死後、ここにくるとモンスターの唾液が手に入る。その唾液を研究室のカーソンに渡すこと。その後は、ここにくる必要はない。

●芳花の最期はキミが見届けろ

# モンスターとの最終決戦!!

モンスターをおびきだす段階まできたら、必ずモンスターをエアロックにおびきだすこと。他の場所では、モンスターとの戦いに入れないからね。あとは質問を間違えないようにね。

●モンスターがきても、あせるなよ

## 質問

質問は、全部で8問。下の表を見ながら答えれば、間違えることはないだろう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 問1 | DNA | 問5 | モンスター |
| 問2 | 6回 | 問6 | モンスター |
| 問3 | 冷線銃 | 問7 | メロディー |
| 問4 | 曲 | 問8 | レーザーロン |

## 戦い方

モンスターと戦うためには、冷線銃みたいな武器関係ではなく、レーザーロンが必要。つまり、モンスターの弱点は、エリーヌのカセットに入っていた音楽なんだ。この音楽を弾けば、モンスターは倒せるぞ。

| 弾く音 |
|---|
| ドレミファミレドミ |

AVG 攻略大全 5

# かぐや姫、入りまーす！
# ふぁみこんむかし話
# 新鬼ヶ島
## SHIN ONIGASHIMA

任天堂
(前編)1987年9月4日発売
(後編)1987年9月30日発売
昔話 AVG (前編)2600円 (後編)2500円 (税別)

日本人なら誰でも知っているはずの昔話をひっくるめてアレンジした任天堂版日本昔話大全集だ!! 10本以上の昔話に気付いた人は、90年代の良き語り部となれるかも!?

## "ひとかえる"コマンドが決め手だ!!

このゲームでは入力したコマンドによってはバッドエンディングになってしまうことがある。まめにセーブをしておこう。うまく話を進めるためには"ひとかえる"コマンドで、男の子と女の子を適材適所に使うことだ。

それからこのゲームは何本かの昔話が混じっているので、それぞれの話の内容が、ゲームクリアの最大のヒントになるのだ。

○女の子。巫女じゃないよ

○男の子。途中で成長する

○ギャグ満載のナレーションだっ

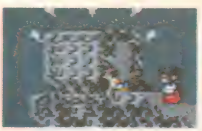
○うっかりするとバッドエンド

○最終的には犬、猿、きじが仲間に

## 男の子と女の子の不思議おとぎ話

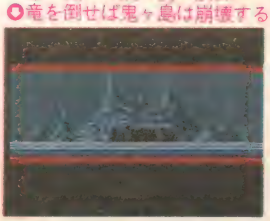
むかーしむかし、あるところにおじいさんとおばあさんが住んでおりました。2人には子供がおりませんでしたが、ある日おじいさんは竹やぶで男の子を、おばあさんは川で女の子を授かりました。鶴のおつうさんと共に5人は仲よく暮らしておりましたが、8年後のある日おじいさんとおばあさんは、突然現れた鬼によって銅鐸の中に魂を吸い取られてしまいました。男の子と女の子は魂を取りもどすための旅に出ます。途中で犬、猿、きじを仲間にしながら悪のモトである竜の存在を知ります。そして、男の子と女の子の出生の秘密と、使命も明らかになってゆくのでした。はてさて‥

○おじいさんたちが鬼に襲われ…



○鬼ヶ島で魂を解き放て!

○悪の根源、竜はシブトイ



○竜を倒せば鬼ヶ島は崩壊する



C Nintendo

# 男の子がたくましく育ってゆく

## 第1章★こうして2人は登場する

女の子は竹やぶでおじいさんに、男の子は川でおばあさんに拾われる。おじいさんは熊と出会ったあと道に迷ってしまうので、竹やぶを北→西の順で進んでみよう。〝みる〟を使えば竹が1本光りだすのだ。おばあさんは、道の途中で必ず六地蔵にみのとかさを着けてあげること。川でおわんが流れてくるはずだ。

●光る竹になたを使うと中から…

●おわんはお湯を入れて3分待つ!?

### おしまいです

この章では、扉を無理に開けたり、六地蔵を倒したりすると物語が終わってしまう。ナレーターが主導したことは素直に聞いておけ。

●六地蔵にイタズラするなよ

## 第2章★空を見上げてみよう

道をふさぐ雪女には1度戻ってねずみから鏡をもらい、雪女のもとへ。空を見上げると太陽の光が鏡に反射するのがポイントだ。また、夜の川に出たときも空を見上げてみよう。月が出ていないのに月影があることに気付くはずだ。それから滝へ。

●雪女は顔のことを気にしている

●ねずみには女の子が話しかけよう

●川に浮かぶ月影には大きな秘密が

●実は滝の流れを止められるのだ

## 第3章★爆弾といおう玉を忘れずに

びょうぶ岩攻略に必要なアイテムは、丸太、遠めがね、金づち、爆弾、いおう玉、隠れみのの灰だ！　その中で爆弾といおう玉を忘れがち。爆弾は壊れた家の中、いおう玉は分かれ道を左に進んだ所のどこかに隠されている。爆弾は男の子にしか持てない。いおう玉はどちらでも持てるが、びょうぶ岩に入る前には必ず女の子に持たせておこう。この章はバッドエンディングのわなが多いので、こまめなセーブと冷静な判断が必要だぞ。

●壊れた家には大事なアイテムがいっぱいだ

●壁から温泉を噴出させなくちゃ

●鬼につかまりそう。どうしよう!?

### おしまいです

がけっぷちでよけいなコマンドを入力すると下へまっさかさまだが…!?　また爆弾を仕掛けた後はさっさと逃げないと巻き添えに。

●怖いけど下を見てみたい

●爆弾をセットしたら逃げろ

## 第4章★目覚めの証を示せ

2章で手に入れた首飾りと腕輪がここから必要になってくる。湖の底に沈む寺の中に入るために使うのだ。しかしその前に湖の北にある小屋に寄らなければならない。いったいさんにそっくりな人と会って話を聞いておこう。もう1つ大事なことは湖の底のいったいさんの家でたいまつを見つけること。一度寺に入っても、まっくらなので、たいまつをとりに出直さなければならない。けっこう面倒だね。

○小屋の文字は女の子が読める

○いったいさんの家でたいまつ発見これは使えるぞう

○寺の中に入ると不思議な声が

### おしまいです

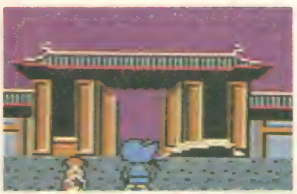
橋の壊れた川ではどろの船を使うんだ。と言ってもただ小判を払って渡るだけではバッドエンド。ここでもたいまつを使うのだ。まずは火をつけなきゃならない。

○どろの船は溶けるけど…

○木の船は燃え出しちゃう

## 第5章★鬼の服をはぎとれ!

京の都ですべきことは3つの宮水を捜すこと。その場所は一番東の廃墟、その西の貴族の屋敷の井戸、そしてスタート地点から北に進んだ所にある寺の中だ。その中で特に見つけにくいのが寺の中。まずはすざく門で鬼を倒し、服をはぎとれ! この服は使うと手に金棒が現れ、鬼に変装できるという不思議アイテム。寺の中で使えば何かが起こるかもしれないぞ。



○鬼の服ってトラの皮かな?

○慈悲深い仏様よく見ると…

### おしまいです

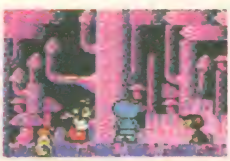
すざく門内では変装していないとアウト。特に銅鐸を壊すときは鬼に見付からないようにしなきゃ。

○さわらぬ鬼にたたりなし

○やっぱしここは変装しなきゃ

## 第6章★猿とすずめを捜せ!

スタート地点から北に2画面進んだ所がこの章の最大のポイント。2匹目の仲間、猿の松之助が隠れている。男の子と女の子とりんごが手分けして捜せば見つかるはずだ。また、じゃのうの息子、ちゅんたろうもこのあたりにいるぞ! どうも西の方があやしいんだけど、木がじゃまなんだよね‥。



○西の方へ捜しに行きたいんだよう

○こいつがちゅんたろうだあ!

### おしまいです

森の中のある場所ではへびにかまれるとバッドエンドだ。ハンバーグをあげてから刀でおどせ!

○ハンバーガーをあげても…

## 第7章★なまずを怒らせろ!

ごんた桜の地下池にはなまずが住んでいる。壁に生えているきのこを投げると現れるが、もっとくれという要求を無視するとなまずは怒って地震を起こす。それから岩のさけ目のところにもどると、壁の向こう側に入れる。3匹目の仲間に会えるよ。

●なまずはきのこが大好き。でもあげないもんねー。へっへのへ

### おしまいです

雷が落ちそうなときに大木のそばにいるのは危険だ。ヤバイと思ったらとっとと逃げないと終わりだ。2秒以内に移動して逃げろ。

●災い転じて福となすび

## 第8章★竜のふところに飛びこめ

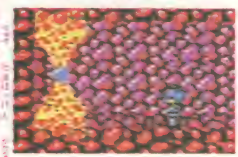
いよいよ鬼ケ島で決戦だ! 圧倒的な力を誇る竜を倒すには女の子がたまて箱を手に入れ、男の子が竜の体内から竜の玉を取ってこなければならない。

まずは男の子がおはなと共に鬼たちをおびき寄せる。そのあとすぐに女の子がとうふ岩へ行ってしめなわを解き、中にあるたまて箱を入手しよう。首飾りを使うのがポイントだ。

一方男の子はおはなに乗って空を飛んでいると竜に遭遇するはず。しかしまともに戦って勝てる相手ではないので無残にも竜に食べられてしまうだろう。ところが男の子は生きていたのだ! 腹の中の竜の玉を入手だ。

●男の子のおともにはぜったいおはなだ

●げげっ、竜だ! 戦うべきか、逃げるべきか、それが問題だ



●竜の玉発見! 刀で切り取るんだ!!

### おしまいです

竜の腹の中で悪霊と戦い、竜の玉を切り離すまではいいが、ちゃんと取ってから脱出しないと意味がないぞ。とにかく鬼や竜とはまともに戦えないし、戦わない。頭で勝負の世の中なのだ。

●竜の玉はたまて箱に入れて封印しなきゃ意味がないよ

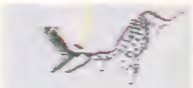
●あわやというときに3章の天狗が

## 第9章★刀をつきたてるんだ

死んだと思った竜にはまだ息があった。勇敢にも戦いを挑んだ男の子は今にも竜にふり落とされそう。刀を突き立ててふんばるんだ。そして女の子たちがおはなと救助に向かえ! 首飾りを使えばひのえ様が助けてくれるはずだ。そうしたら男の子は手を放しても大丈夫だぞ。

●●刀を竜の体に突きたててふんばれ! 耐えるんだ

●早く早く! 男の子のもとへ!



●ひのえ様の雷が竜の刀に落ちたぞ!

AVG 攻略大全 6

ドラゴンの秘密をあばき友人をたすけだせ！

# 水晶の龍

CRYSTAL DRAGON

スクウェア
1986年12月15日発売

| SF AVG | 3400円（税別） |
|---|---|

当時としてはアニメーションをふんだんに取り入れたAVGとして驚かせてくれた。それほど難しい謎もなく、ストーリーを重視したゲームなので初心者にもオススメな1本だ。

## 謎のドラゴンを倒しアリアス星にむかえ

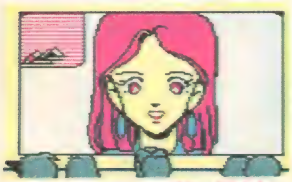
エリファス星では謎のドラゴンを倒すための下準備をする。1度はドラゴンにやられなければいけないのを覚えておこう。エリファス星の各ポイントとなる場所のつながりをしっかりと把握しておくのが大切だ。さあ、謎のドラゴンを倒すのだ!!

### エアポート

ここから宇宙へと出発するのだが、シャトルが止まっているので、おばばにスペーススクーターをもらうのが先決だ。まずは街へ出てみること。

### 広場

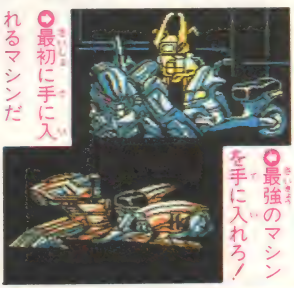
街の中心となる広場だ。ここでドラゴンに関する情報を手に入れよう。エリファス星ではどこに行くにしても、必ずここを通らなければいけないのだ。



●ここがエリファス星の中心地だ

### おばばの研究所

ここではスペーススクーターがもらえる。さっそくドラゴンと対決してみよう。あっさりやられて、再び、ここへ戻るころにはNEWマシンが完成している。



●最初に手に入れるマシンだ

●最強のマシンを手に入れろ！

### アリアスムーン

ドラゴンにやられてしまうとここへ不時着する。シンシアのシャトルでヒューズと宝石を取り、エリファス星へ戻ろう。

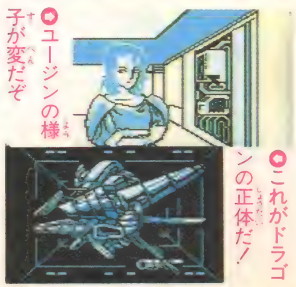
●宝石とヒューズを手に入れろ！

### 古物商

この古物商では、すべての品物が25クレジットで売っている。アリアスムーンで拾った宝石を売れば、ここで売っている品物をすべて買うことができる。一文無しを恐れず、すべて買い占めよう。とくにピストルは必須アイテムなので買いそこねるな。

### 住宅地

鍵穴をピストルで壊して部屋の中へ入ろう。部屋を調べているとユージンがおそってくる。ここはためらわず、一発撃ちこめ。ユージンはどこかへ逃げてしまう。おばばにNEWマシンをもらったら、再びドラゴンと対決だ。ビデオスコープを使おう。



●ユージンの様子が変だぞ

●これがドラゴンの正体だ！

©スクウェア

# アリアス星にねむる水晶を手に入れろ

ドラゴンの正体はロボットだった。しかし、さらわれた友人の姿はそこにはなかった。次は謎を秘めたアリアス星へと向かおう。ここでは黒幕を倒すことのできる伝説の水晶を手に入れるのだが、そうカンタンに手に入れることはできないぞ。

## 遺跡

まずは、遺跡へ行ってみることにしよう。ここでは、古物商で買った石板を遺跡の上のほうの黒い穴へはめこもう。これで水晶の洞窟の前にいるロボットの動きが止まっているはずだ。

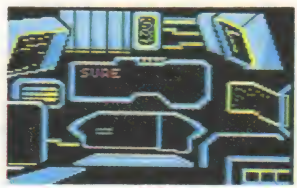
●上のほうにある黒い穴に石板をはめろ

## ピラミッド前

水晶を手に入れてから、ここへ戻ってくると、ユージンがカードキーをわたしてくれる。とにかく謎のピラミッドへと足をふみ入れてみよう。

## 地下都市

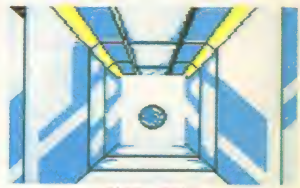
この星の人々は、水晶の洞窟へとつづく道を通してくれない。ここは、あやしげな通信塔へと足をのばしてみよう。通信塔では意味深なメッセージを聞くことができるはずだ。



●メッセージが入力されてるぞ！

## 水晶の洞窟

見張りのロボットは遺跡で石板をはめていれば、動きは止まっているはずだ。これですんなりと洞窟の奥へと入ることができて、水晶を手に入れられるぞ。



●おお！　伝説の水晶ではないか

## 女王の間

水晶を手に入れ、一度ピラミッドを出て、ユージンにカードキーをもらったら女王の間へいそげ。カードキーを使い女王に会って、バヌーガと対決するためアリアスムーンへ向かおう。

# 最終決戦！　水晶を使いバヌーガを倒せ

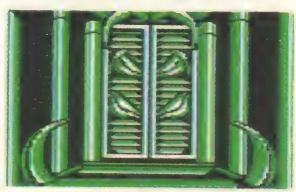
さあ、いよいよバヌーガとの対決がせまってきた。アリアス星で水晶を手に入れることができた君ならもう勝ったも同然だ。シンシアのシャトルから、アリアス星にもあったピラミッドへと向かうのだ。

## ピラミッド前

アリアスムーンへやってくると、ナイルのテレパシーで、この辺りに2人がつかまっていることがわかるはずだ。ピラミッドの構造はアリアス星のものと同じである。ハッチを開けて地下へと降りていこう。

## 扉

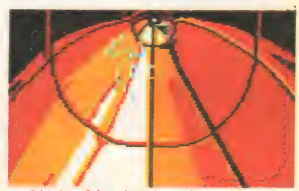
地下へ降りると、ブ厚い扉の前に出る。中に何かがあるのはわかるのだが、バリアが張ってガードしてある。ここは、強行突破しかない！　1番強力なブラスターを2発撃ちこめば扉を開けることができるぞ。



●ブラスター2発で扉は開くぞ

## バヌーガのドーム

扉をぬけると、そこには巨大なドームがあった。これが悪の根元、バヌーガそのものである。通常の武器ではたち打ちできない。バヌーガを倒すことができるのは伝説の水晶のみ。さあ！　エンディングは目の前だ!!



●天井の上で水晶を使うのだ!!

AVG 攻略大全 7

チチェン・イツァーの遺跡の謎とは!?

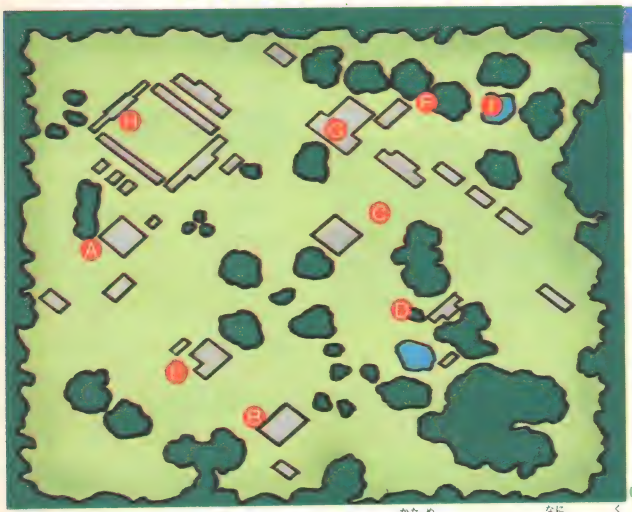
# 太陽の神殿

ASTEKA II

東京書籍
1988年8月3日発売
遺跡探索 AVG
5900円(税別)

各遺跡の謎は他の遺跡とも複雑にからまっている。数パターンある死のトラップからキミを救うべく、遺跡の要所をチェックしていこう。古代の悪霊を封印せよ!!

## 古代遺跡の攻略ポイントを紹介




### 全体マップ

右マップの記号は、小見出しの記号と対応し、遺跡(あるいは泉)の場所を示している。参考にしてほしい。

攻略のポイントはマメに「いのりのことば」をメモすること。とくにアイテムを取るときや組み合わせるときだ。トラップにハマったときのためにね。物を置いたりする場合はいろいろなパターンをためしてみよう。同じ場所でも何か違った進展があるかも。「待つ」も重要だよ。

### Ⓐ高僧の墓

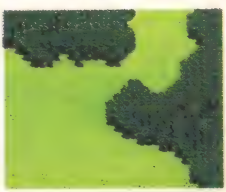
一見何もない部屋だが調べていくと壁の仕掛けに気づく。中には高僧の棺が‥。ここで得るアイテムは最初に重要なモノだ。とくに片目のマスクを何かと組み合わせるとヒントが得られるぞ。どこかで使うことになるだろう。死体に隠された鍵穴は、ゲーム後半の攻略の秘密をにぎっている。

◎マスクは重要アイテムだ。必ず取れ

◎鍵は戦士の神殿にあるのだが

### Ⓑ尼僧院

イシュ・チエルの玉を取る以外、とくに用はない尼僧院だが、マップ右下の迷いの森の抜け道を通ってみよう。行きつく先はここ、尼僧院なのだ。ついでに天の声が謎のヒントをくれる!!



◎迷いの森は尼僧院に続いているのだ

©日本ファルコム/東京書籍

## Ⓒカスティーリョ

ここにある山のような財宝は全て重要だ。これがないと先に進めないもの、組み合わせないと使えないものなど。この部屋で見つける石板なんかは、あるアイテムを組み合わせないと見ることができないよ。ちなみに重要ヒントだ。首のない婦人像にも注目。この謎を解けばまた重要アイテムが手に入るぞ。

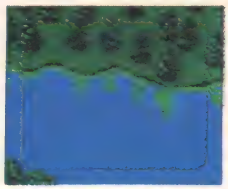
◎どれもクリアに必要なもの。見逃すな!!

◎重要なヒント。太陽の胸飾りがからんでる

◎下の階段は一体…!? 何としても首を探せ

## Ⓓ南の泉

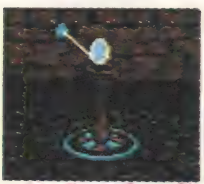
主に汚れがひどくて使えないアイテムを洗いにくる場所だ。他には、ただ1つ「金の笛」というアイテムが手に入る。壊れている笛を修理するには最初から持ってるあれを組み合わせろ。



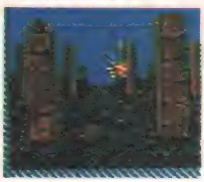
◎「あらう」のコマンドはここで使う

## Ⓔカラコル・Ⓕ千柱の間

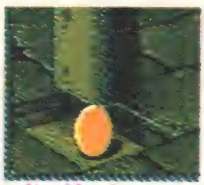
カラコルと千柱の間は密接な関係にあり往復を繰り返すことになるだろう。攻略法はアイテムを置く・待つ・調べるを駆使すること。ゲームの進行を左右するアイテムがたくさん見つかることだろう。カラコルは2階もあるぞ。よく調べろ。



◎笛の音で目覚めた銀の玉の指す方向は…



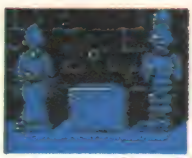
◎千柱の間の柱が銀の玉の光を受けている

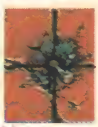


◎金の玉が見つかった。カラコルで使えそう

## Ⓖ戦士の神殿

ジャガーが変身したら金の笛を使えばいいのだが、その前に重要アイテムを取れ! ジャガーの後ろの鉄の鍵などは2度と取れなくなってしまうぞ。トラップだ。

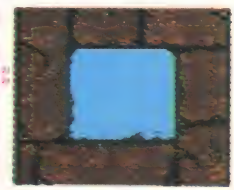




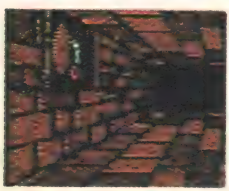
◎ジャガーの後ろに重要アイテム

## Ⓗ球戯場

球戯場にもトラップはある。入ってすぐの石の歯止めは、ここより先にあるアイテムを取るまではそっとしておくこと。チャックの玉をいきなり取るのも考えものだなあ。ここで手に入れたアイテムはカスティーリョを入ってすぐの部屋のくぼみと対応するものがある。その地下にはさらなる秘密が‥。



◎この大きさはカスティーリョの…



◎壁のしかけの取りあつかいは慎重に!

◎出口が2つ。この状態で玉を取るのだ

## Ⓘいけにえの泉

ここへ来るのは謎を解き、泉の水を干あがらせることができてからだ。二度と脱出不可能な死のトラップがある。こまめにパスワードを取るのがよさそう。

◎水がない!! この謎はどこで?

AVG 攻略大全 8

事件の真相を暴け！　神宮寺シリーズ第1弾

探偵　神宮寺三郎

# 新宿中央公園殺人事件

SHINJUKU CHUOUKOUEN SATUJINJIKEN

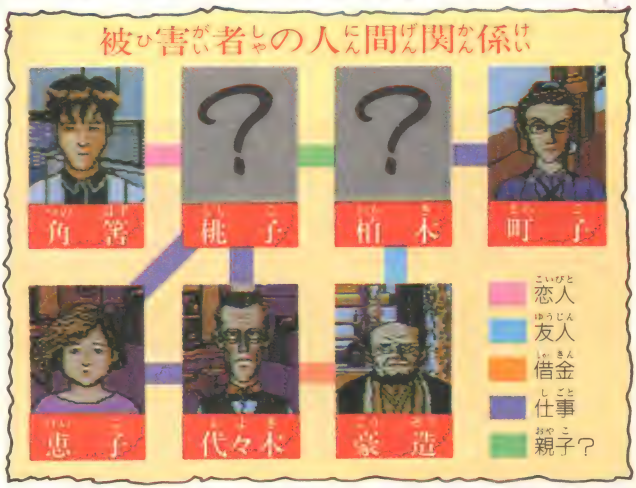
データイースト
1987年4月24日発売

推理 AVG　3300円（税別）

新宿の中央公園で起きた殺人事件。はたして犯人の目的は　？　からみあう謎、深まる人物関係。完全犯罪に探偵神宮寺三郎が挑戦する！

## 流れにそったポイント解説!!

このゲームには2つの〝場所移動〟がある。1つはコマンドを選択するもの。2つめはRPGのように公園のフィールドマップを移動するものだ。この2種類の移動方法に分け、各場所ごとに重要ポイントを攻略していくぞ。コマンドで移動する場所では、そこで登場する人物と聞ける情報を、公園では派出所を中心に解説。この殺人事件は、15日という限られた時間内に解決しなければならない。ムダに歩き回らないことだ。なお、人間関係図を右にまとめてみた。




## ●移動の順番

聞いた情報と話の展開から整理すると、最短ルートは、右のチャートのようになる。これと照らしあわせて、次で解説する重要ポイントをみてほしい。このゲームでは新情報を得ると、先の場所へ行けるようになり、ゲームが進展していく。例えば、このチャートによると、柏木の部屋に訪れるためにはバー・イーストで情報を聞けばいいのだ。

事務所
▼
バー・イースト
▼
柏木の部屋
▼
明治組
▼
バー・イースト
▼
ホテルK・O
▼
明治組
▼
取り調べ室
▼
発見現場
▼
公園の中へ

©DATA EAST CORP

# コマンドで移動できるポイント！

## バー・イースト

桃子がホステスとして勤めていたバー・イースト。親友の恵子から、柏木のことを聞き出すことができる。また、客からは店長の代々木が桃子から借金をしていたと聞かされるぞ！

## 淀橋署へ

調査が進展していれば、ここに来ることによって熊野から桃子の写真や情報をもらうことができる。そうすれば、新たな場所にも行くことができるようになるぞ。ただし警官はおどすな。

## 明治組

組長の豪造は柏木の知り合いだったらしい。そこで、そのことから柏木や、町子について聞きだせ。また、代々木は豪造からも借金をしていたんだ。そのことについて問いつめれば、代々木の居所もつかめるぞ。

◎代々木は、豪造につかまっていたのか

## 柏木の部屋

柏木の家に来てみたら、柏木は死んだと秘書の町子から聞かされる。そこで、町子に、アリバイや、住所を聞いておくこと。また、写真も撮っておくように。

◎なんと柏木はすでに死んでいたのだ

## ホテルK・O

フロントの京玉男に町子のアリバイについてたずねよう。宿泊記録によると、町子の証言通りに車で来ていたことがわかるんだ。ただし、ここには何度も来ることになるぞ。

◎彼には何度も世話になると思う

◎何と、町子の証言とは違っているぞ

# 公園での捜査のポイント!!

フィールド画面において重要なことは熊野をつれていくことだ。また、重要な地点は派出所と駐車禁止区域の2か所だけだ。ほかは気にすることはない。

## 死体発見現場

ここには熊野につれてこられるはずだ。また、そのときに洋子がいっしょにいることが大切だ。現場で、公園の管理人の大久保に事件当日のことや、そのときの状況についてくわしく聞こう。また、そのあとで、熊野に鑑識の調査についても聞いておく。また、洋子に気付いたことを聞いてみるのもいい。

## 派出所

派出所に行くときには、必ず熊野といっしょに行こう。また、事件当日に勤務していた、伊勢と三越は、日付けに注意しないと会うことができないんだ。彼らに会い、車のことを聞いたら南西部にある駐車禁止区域に行ってみること。

◎このあたりに派出所がある。公園の北西部だ

◎伊勢たちは非番でいないんだそうだ

◎日付けをずらせばちゃんといるんだ

◎ここは公園の南西部。この辺は駐車禁止なんだそうだ

AVG 攻略大全 9

あの、神宮寺三郎が帰ってきた……

探偵　神宮寺三郎

# 横浜港連続殺人事件

YOKOHAMAKOU RENZOKU SATUJINJIKEN

データイースト
1988年2月26日発売

推理 AVG　5500円（税別）

横浜で外国人女性が失踪した。
その事件の背後には密輸組織の影が　。人物関係図付きで事件関係者を分析　6つの重要ポイントを攻略しよう。

## 事件関係者を徹底的に分析

事件に関係のある人物が次々に殺されてしまうので、すぐに捜査がいきづまってしまうよね。そこで事件関係者を徹底的に洗ってみよう。おぼろげながら犯人が浮かび上がってくるのだ！

●事件の容疑者である、戸塚が殺された！

●エバを誘拐した野毛山まで殺されてしまった!!

### 人物関係図

恋人　上司・部下　同僚　顔見知り　密輸組織

元バラカ領事館の運転手。弥生町のアパートに住む。

中米航路の貨物船二等航海士。この事件の依頼者。

暴力団、青狼会の組長。密輸組織の容疑者。

バラカ共和国領事館の領事。紺色のベンツの持ち主。

バラカ共和国領事館の館員。2日前に失踪した。

元町にある宝石店のオーナー。密輸組織の容疑者。

バラカ共和国領事館の館員。溺死体で発見された。

フィヨルド店長。スペイン語とバラカ語しか話せない。

©DATA EAST CORP

# 重要ポイントを徹底的に攻略

このゲームは6つのステップに分けられる。そこで各ステップごとの重要ポイントを徹底的に攻略したぞ。それでもわからない、という人はホテルN・Gでタバコを吸ったり、コーヒーを飲んでみよう。すると・・・!?

●タバコを吸うと……!?

タバコやコーヒーで気を落ちつけよう

## ① 密輸組織の関係者を洗う

ここでは密輸組織の容疑者名を聞き出すことが目的。ホテルN・Gの外で日之出を調べることがポイント。

●ここで日之出を調べてみよう

## ② ベンツの持ち主を捜す

ここでは紺色ベンツについて、いろいろと聞きこみすることが目的。とくにエバのマンションでは要注意。

●紺色のベンツの目撃者が現れた

## ③ イリスの行動を調べる

ここではイリスの足どりを追うことが目的。洋子を連れて行けば、ピエールの話を通訳してもらえるぞ。

●洋子はスペイン語がペラペラ

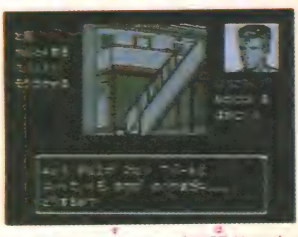
## ④ 密輸組織の関係者に会う

ここでは神奈川と戸塚を徹底的に洗うことが目的。元町の宝石店では、まわりをよく見よう。

●宝石店のまわりをよく見よう

## ⑤ 野毛山のあとを追う

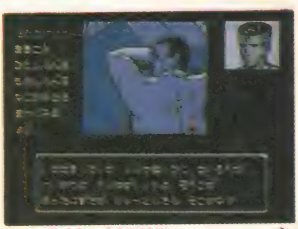
ここでは野毛山を尾行することが目的。野毛山のアパートではタバコを吸いながら張りこみをしよう。



●タバコを吸いながら張りこもう

## ⑥ 野毛山に会う

ここでは野毛山からエバの居場所を聞き出すことが目的。野毛山が死んだら、すぐ伊勢崎に連絡しよう。



●伊勢崎に新山下のアジトを聞け

AVG 攻略大全 10

東京と鈴鹿にまたがる連続殺人の謎を追え！

探偵　神宮寺三郎

# 危険な二人

KIKEN NA FUTARI

データイースト
(前編)1988年12月9日発売
(後編)1989年2月10日発売

推理 AVG

前編後編共 3300円（税別）

夫のレース中に、妻は殺された。そしてその夫も行方不明。そして第2の殺人が……。複雑にからみあった人物関係を明らかにして、その場におけるポイントを解説しつつ攻略だ。

## 連続殺人事件の背景とは!?

事件のあらましはこうだ。夫はバイクのレースで不可解な事故を起こした。その頃、妻は殺害。そして夫は行方不明に……。まず謎が1つ。この事故と殺人に関連があるのか？　さらに謎はふかまる。妻が待っていた、という謎の男、山本。東京では、洋子の恋人・高杉、その上司・青地と暴力団小林組の関係は…。

次々と殺されていく容疑者達。捜査の結果、被害者や容疑者の人物関係が複雑に入り組んでいることが判明。この点を把握して人物関係をあらいだすことが必要だ。そこで、下に人物の相関関係図をまとめた。事件解決に役立ててほしい。

◎最初の被害者は岡崎京子だった

### 人物相関関係

被害者を中心にした容疑者との関係図がこれだ。友人や会社の同僚など、つながりを示しているが、みんな腹にイチモツ持っている連中ばかりだ。丹念に捜査しよう。なお、ここでは容疑者ではない洋子が入っているが、他の人物と関係が深いために加えてある。

夫婦
恋人
友人
ライバル
チーム・会社
?

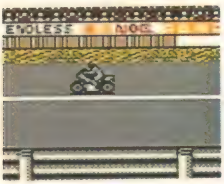
©DATA EAST CORP

# 前編の流れ及びポイント!

レース場、ホテルスズカイン、水野医院を中心に岡崎京子殺しについて調べていくことだ。事件は深まるばかりだが……。

## レース場にて

事故を知った神宮寺がでていったあとは、洋子ひとりで行動しなければならない。あたりの人の話では京子はホテルだ。



●レース場へ行くのは最初だけだぞ

## ホテル鈴鹿イン

洋子がホテルに行くと、そこには京子ではなく刑事の石橋がいる。彼はどんな質問にも答えてくれない。そこで、おどしてみると、京子が殺されたことを教えてくれる。またホテルの小曽根は、事件について聞けば、いろいろと情報をくれるはずだ。

●彼は事件の協力をしてくれるはずだ

## 水野医院

水野医院にいってみると、事故を起こした岡崎ではないことがわかるんだ。そこでタバコを吸うと看護婦がきて、1号室にいることを教えてもらえる。そのあとで、洋子に会い事件のことを聞くんだ。また、ホテルで撃たれたリョウも入院している。

●病院内の情報は彼女に聞くのが一番だ

# 後編の流れ及びポイント!

後編は舞台を東京にうつす。そこで、大谷と山本を捜すことが中心となってくるんだ。事件もいよいよ大詰め。犯人の目的はいったい何なのか。そして、リョウや洋子の恋人だった高杉、またそれと、小林組との関係が全て明らかになってくるぞ。

## 公園にて

まず、岡崎を捜すところから物語がはじまる。公園にはいろいろな人がいるが、情報が聞けるのはよっぱらいだけだぞ。岡崎をみつけたら大声で叫ぼう。

## 明治組

豪造に大谷の写真を見せると、小林組の人間だということがわかるんだ。ついでに小林組の場所や、どんなことをしているのかなど、いろいろ聞いてみよう。

## 小林組

小林組に行ったら、とにかくおどすことがポイントとなる。そのうち安岡がでてくるぞ。

●大谷はここの組員だったんだ

## ホテル・トキオ

フロントの男はお金をやらないと、情報をくれないぞ。でもお金を渡せば、話してくれるぞ。

●彼は5円玉を集めるのが趣味なんだ

## ボンゾ

ボンゾに行きたくても、場所がわからない。そんなときは事務所に帰って電話帳を調べてみよう、きっとわかるはずだ。なお、酒を飲むならブランデー。

●何と山本が死んでいたとは……

## 真相究明へ……

その後、大谷の死体が見つかり、帝国物産の青地が、安岡につれていかれと、事件もいよいよ終盤をむかえる。今までのことをまとめて、犯人を捕えよ!

ミホちゃんとトキメキ恋愛チェック！

# 中山美穂のトキメキハイスクール

TOKIMEKI HIGH SCHOOL

任天堂
1987年12月1日発売
学園 AVG
3500円（税別）

トキメキ学園に転校して来たひとりの少年が、今をときめくスーパーアイドル中山美穂ちゃんと繰り広げる異色学園ラブコメディ。あらゆる難関をのりこえて彼女の心をつかめ。

## 青春恋愛ストーリー

これは女の子のハートを射止める恋愛シミュレーションの要素をもったアドベンチャーゲームだ。とくにプレイヤーの行動のほかに、セリフや表情を選ぶコマンドが大切だ。これらのコマンドを活用して、あこがれの女の子の気持ちをつかむことがクリアの決め手となるぞ。この攻略記事では、ゲームの重要ポイントを解説するよ。さらに、「ミホの恋愛講座」と題して、複雑な女心をコッソリみせちゃうぞ。ゲームにつまったときのヒントとして役立ててね。キミがひそかに恋こがれる相手はアイドルのミホちゃんこと、高山みずほさん。彼女にデキルかな。

●「私立トキメキ学園」なにかワクワクする学園名だよね

## 女の子との会話は難しい！

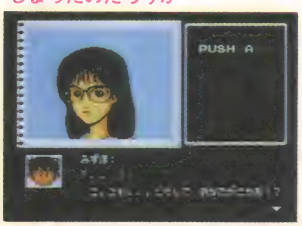
### 楽しい時間

音楽室にはミホちゃんがいる。いきなり、愛しい気持ちをぶちまけないようにね。最初は、普通の学生らしい会話をすることがポイントだ。まずは「高山さん」と声をかけてみよう。

●やったあ！　彼女が喜んでくれたぞ。思わず口もとがゆるむね

●音楽室には高山みずほさんが!?

●ひょっとしてまずい物を見せてしまったのだろうか




### ミホの恋愛講座①

私だって17の女の子。みんなと同じように学園生活をおくりたいの。だから私は学園では高山みずほ、アイドルじゃないのヨ。それをわかってほしいの。

●女の子の気持ちがわからないなんて最低だぞ！

©Nintendo

# ミホちゃんに贈り物☆

## 初めてのデート

ミホちゃんとけんかをしてしまったキミ。なんとか仲なおりしよう。するとデートに誘われるぞ。ミホちゃんの好きな物をもって待ち合わせ場所にいこう。プレゼントにはキレイなリボンをかけてもらったし、あとは渡すタイミングだけ。ミホちゃんが来たら映画「スタンド・バイ・ミホ」を見にいこう。2人で映画館に入ったら、ヒソヒソ声で「映画を見ながらじゃ話せないネ」とあたりさわりのない話をしてプレゼントを渡しちゃえ。プレゼントも気に入ってもらえたし、ほんとうに良かった。

●彼女の笑顔が早く見たいね

●彼女の気持ちをこのプレゼントで自分に近づけよう！

### ミホの恋愛講座❷

せっかく楽しみにしていたデートなのに、前もって約束していたデートコースを忘れてしまう人って最低。私もガッカリしちゃう。それにデリカシーのない人もダメよネ。

●会話がうまくいかないと、プレゼントはタコヤキに！

# 大切にしたいクリスマスイブ…

## 会話は慎重に

ミホちゃんは仕事をとるか、ボクをとるかすごく迷っているんだ。でも彼女は今の仕事が好きだし、幼い頃からの夢でもある。よ〜く考えて会話をしてね。

## ミホちゃんのわがまま

ぼくはミホちゃんが好きだけど、ミホちゃんのために嫌いと言ってしまった。でも彼女の涙を見ると、うそはつけない。ほんとうは大好きなんだ！

●彼女と思い出のキスを……

### ミホの恋愛講座❸

ありがとう、私のことを真剣に考えてくれて…。私の小さい頃からの夢をけってこわそうとしない、あなたのような人が私の理想の男の人なの。今は一度アイドルに戻るけど、でもいつか、会いに行くワ。それまで絶対に忘れないでね。

●彼女はまたテレビの中でスポットライトを浴びる…

### ミホの恋愛講座❹

やっぱりあなたのことが大好き。でもみんなにたくさん迷惑をかけてしまったから、転校することにしたの。明日最後の授業に出るから、放課後、屋上で会いましょう。そして私をつれて逃げて！　どこまでも…。

●夕やけの中バイクで走る

●そして、ハッピーエンド

AVG 攻略大全 12

老女は天寿をまっとうしたのか？

# ファミコン探偵倶楽部

## 消えた後継者

FAMICOM TANTEICLUB

任天堂
（前編）1988年4月27日発売
（後編）1988年6月14日発売

| 推理 | 前編後編共 税別 |
| --- | --- |
| AVG | 2600円 |

綾城の家にあだなす者あらば、我死後の世界よりよみがえりてその者に災いをもたらさん　不気味な伝説と共に綾城キクはよみがえったのか？　満月の夜に何かが起こる

## 綾城家を継ぐ者は誰なのか？

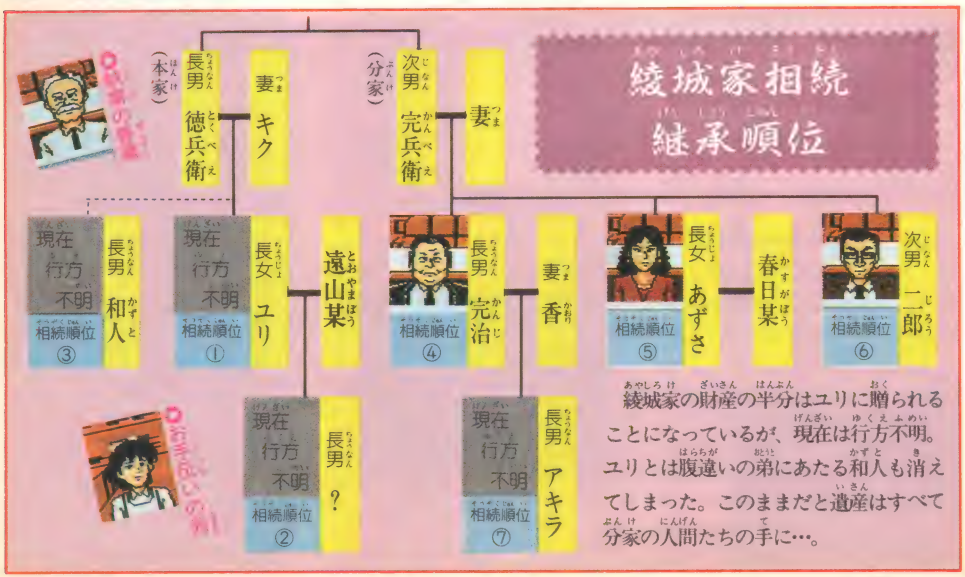
日本有数の資産家、綾城キクが心不全で急逝した。彼女の死に疑問を感じた執事の善蔵は少年探偵に調査を依頼する。しかしその少年は崖から落ちて記憶を失っていた。自分の記憶をたどりながら調査を進めていくうちに、綾城商事の社長、綾城完治が何者かによって殺されてしまう。そして完治の弟、二郎は首つり自殺。綾城家のばく大な資産を継ぐべき人間が次々に死んでゆく。二郎は本当に自殺したのか？　そしてキクは？

少年はキクの遺言状に記されていた綾城家の正統なる後継者、ユリの行方を求めた。しかしそのユリもすでに他界。彼女の産んだ赤ん坊は現在行方不明。一方綾城家のある明神村ではキクがよみがえったというううわさが。

うわさは本当なのだろうか？

そして最後に綾城家を継ぐ者は誰か？　結末には意外な事実が隠されていたのであった。

●空木探偵事務所。あゆみが調査のサポートをしてくれている




© Nintendo

# 前編 1人ずつ消えてゆく後継者たち!

ある者は病死、またある者は他殺と不幸が続く綾城家。何人の人間が死ねば事件は解決するのか? 前編では綾城家の家族構成をよく把握しておこう。分家筋にあたる完治、あずさ、二郎の性格や、キクの実の娘、ユリのことなどがポイントだ。

●駅では村人たちのうわさが聞ける。人の出入りは駅員に聞こう

●神楽寺の玄信和尚。綾城家の過去を最もよく知っている人物だ

## 1人目 当主 綾城キク

心不全のため、親族に遺言状を公開した晩死亡したとされるキク。本当に病死なのだろうか。

**●善蔵は何でも知っている**

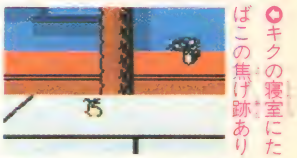
完治やあずさは怒りやすく質問にもなかなか答えてくれないが、執事の善蔵は綾城家の内情を何でも教えてくれる。ただし完治たちの前ではしゃべらない。

**●自分の記憶をとり戻せ**

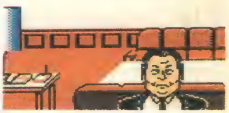
ときどき少年を助けてくれた天地のマンションへ寄ってみよう。何か情報があるかも…。

●あずさはまともなことを話してくれない

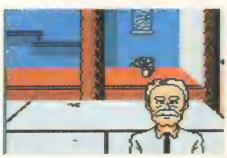
●綾城家には不気味な伝説が



●キクの寝室にたばこの焦げ跡あり



●完治の側で善蔵が何か言いたそう



●誰もいなければ打ち明けてくれる

## 2人目 分家 長男 綾城完治

土蔵の中で他殺死体として発見された完治。ナイフで心臓を一突にされたようだが…!?

**●土蔵をよく調べろ**

完治が死んでいた土蔵には骨とう品がズラリと並んでいる。善蔵や芳にはアリバイだけでなく骨とう品についても聞いておこう。ここで二郎に会えるはず。

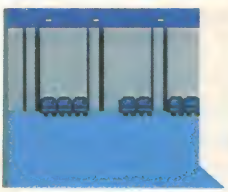
**●二郎の会社で社員に聞け!**

兄弟仲の悪かった完治と二郎。2人のことを会社の社員に聞いてこよう。しつこく何度も捕まえて聞いておくように。

●ナイフで刺されたのが死因か?

●骨とう品が盗まれているらしい

●画面右上にレントゲンがあるぞ



●●会社のロビーで社員と次郎から聞き込みしよう

# 後編 そして最後に残る後継者は？

20年前に家出したユリは、今どこで何をしているのか？ そしてユリの義理の弟、和人は今どこに？ 後編はユリと和人の20年間の軌跡を洗い出せ！ 神楽寺の玄信和尚が大きな秘密をにぎっているようだ。また医者の熊田は心強い味方だ。ひょうきんなところもあるが、連続殺人の凶器をつきとめてくれる。

もう1つ忘れてはならないのが少年の過去。なぜ崖から落ちてしまったのか？ 天地のマンションと崖にはまめに通うこと。

❶いつも1人ぼっちの明神村駅員

## 3人目◎分家 次男 綾城二郎

二郎は裏山で首つり死体となってしまった。自殺と断定してしまっていいのだろうか？

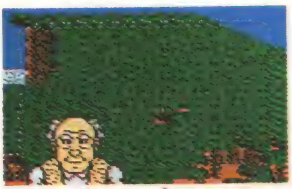
**●平吉はおだてるしかない**

崖で知り合った和人の恋人、藤宮ゆき子。彼女に会うためには平吉からゆき子が崖にやってくる時間を聞き出さなければならない。おだててみれば…？

**●ユリの友人は早めに帰せ**

かけおちしたユリから手紙をもらったユリの友人。一通り彼女から話を聞いたら早めに帰ってもらおう。善蔵を呼んで時間を聞けばすでに5時近く。ゆき子に会ってからやつか町に行け。

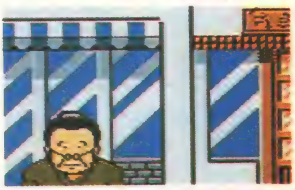
❶二郎が自殺？ 遺書もないのに



❷❷ゆき子さんに会いたいよー！ 平吉のいぢわるう!!

❷ご婦人は日の暮れないうちに帰っていただきましょう。今何時？

❷❷やつか町でユリの行方を追うんだぞ



## 4人目◎本家 長女 遠山ユリ

やっと捜しあてたユリはすでに他界していた。がっくりきた少年に熊田が朗報を持ってきた。二郎は毒殺されたようだ。

**●おばあさんにはがきを見せる**

やつか町のおばあさんにはユリの写真とはがきを見せながらしつこく聞き出そう。

**●本棚を徹底的に調べあげろ！**

新聞社の資料室には事件を解決に導く重大な資料が眠っている。下段中央付近の本を調べろ。

❷根気よく聞き出すようにしようね

❷この人どこかで会った気が…!?

❷❷熊田先生も!? いや、寝てるだけでした。びっくり

❷二郎の本当の死因をズバリ推理！

## 5人目 分家 長女 綾城あずさ

今度はあずさが崖から突き落とされて殺されてしまった。村人たちが見たキクの正体は？

**●崖と明神駅を往復せよ**

崖の上でゆき子を捜しているうちに熊田が散歩に行ってしまったら明神駅へ行こう。崖に戻ると熊田が死体を発見する。

**●メモ帳がカギだ！**

相次いで起こる事件に、すっかり落ち込んでしまう善蔵。そんな彼には調査をやめると言ってハッパをかけてみよう。やっとやる気を起こしてくれた善蔵は、あずさのクセを思い出してくれる。メモ帳をえんぴつで塗ってみると文字が読めるはず。

○草むらに白いハイヒールが…

○一度明神村に戻ってみようかな

○死体は足、首、手を調べておこう

○あたりにあやしい人間は？

○すっかり落ち込む善蔵。ユリの死がよっぽどショックだったのか

○あずさがメモ帳に何か書いたらしい!?

## 6人目 分家 長男の息子 アキラ

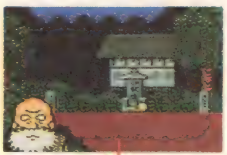
アキラは何と、キクの墓に埋められていた！　いったい犯人は誰なのだろうか？　動機は？

**●秘書と根比べだ**

ここまできたら、どうしても神田が調べていたファイルを見るしかない。秘書と根比べだ。さんざん聞いてからやさしさを見せるんだ。それでもダメなら警察を呼んでもらうしかない。

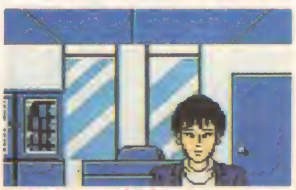
**●後継者の印を手に入れろ！**

土蔵には後継者の印である黄金の印が隠されている。これを手にしたときに事件はすべて解決するのだ。まずは土蔵の鍵を捜せ。タバコ入れの中にあるはずだ。土蔵の中は迷路になっているが、手鏡に記されていた言葉が正しい道へのヒントだ。この頃には少年の記憶もすっかりよみがえっているだろう。



○強引に和尚にたのみこんで墓を…

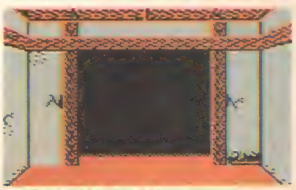
○なんとキクの代わりにアキラの死体が!!　どうなっているんだ!?



○今日という今日こそはファイルの中身を見せてもらうからねっ！

○タバコ入れは香が持っていた。引き出しの中に何かあるみたい

○土蔵の中に迷路が広がっている



○手鏡の文字が道しるべだ。よーく思い出せ！　意外とせまいぞ

AVG 攻略大全 13

振り返るとあなたの後ろにも霊が…!?

# ファミコン探偵倶楽部 PART II

うしろに立つ少女

FAMICOM TANTEI CLUB PART II

任天堂
(前編)1989年5月23日発売
(後編)1989年6月21日発売

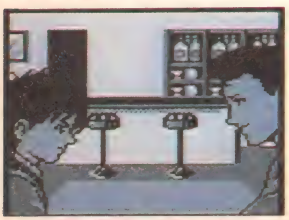
| 推理 | 前編後編共 (税込) |
| --- | --- |
| AVG | 2600円 |

とある私立高校には15年も前から不気味な怪談話があった。
そしてその話を調べていた女子高生が何者かに殺された。
彼女の死とうしろの少女のうわさには関連性があるのか?

## 丑美津高校に関わる2つの事件を追う

私立丑美津高校に通う女子高生小島洋子の死が事件の発端だった。生前彼女は、うしろの少女という、高校に15年も前から伝えられるうわさ話に執着していた。彼女はうわさのもとになっている浅川しのぶの失踪と金田事件を調べていたらしい。未だ未解決のまま時効をむかえようとしている金田事件の犯人が洋子を殺したのだろうか? しのぶは今どこにいるのか? うしろの少女のうわさの真意は?

●少年と空木が出会ったシーン



●この数ヵ月後に事件が起こる

### 女子高生殺人事件

被害者名、小島洋子、16歳。川原で絞殺死体となって発見された。死亡推定時刻は遺体発見日の前日の午後9時から10時の間。彼女の通う丑美津高校の用務員、田崎敏夫が被害者と言いあらそっていたという証言があるが、動機が見あたらない。被害者が生前調べていたうしろの少女のうわさと15年前に起こった金田事件との関係が気にかかるが…。

●首のあたりを調べてみると…

●不可解な洋子の言動を語る

### 金田事件

15年前に起きた殺人事件。被害者は、スナックを経営していた金田源治郎。死体発見現場は自宅。刃物でメッタ突きにされていた。事件の第1発見者である金田の息子、五郎が、帰宅途中に猛スピードで走り去る黒い乗用車を目撃している。また、当時有力な容疑者とされていた工場経営の内田輝彦が事件の数日後自殺してしまっている。さらに

●金田事件の詳細を知る者はごく少数。なにしろ15年も前だし

何らかの形で事件に巻き込まれたと思われる浅川しのぶという少女が行方不明。

C Nintendo

# 前編 洋子の死はうしろの少女のたたりか？

前編は洋子がうしろの少女についてどこまで調べていたかがポイント。美術教師の駒田が古い話にくわしい。また生物の葉山が重要な証言をしてくれる。

●まずは身元を調べなければ。遺体の周りをよく見て

●今後あゆみはなにかと捜査に協力してくれるんだ

## 捜査1日目 2日目 ■不信な洋子の行動と旧校舎

殺された洋子は1週間程前から様子がおかしかったという。何かを懸命に調べていたらしい。

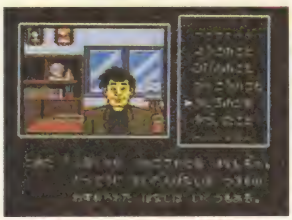
**●駒田が古い話にくわしい**

学校での古い話は生徒たちにはわからない。美術の駒田にうしろの少女と浅川しのぶについて徹底的に聞き出しておこう。

**●田崎は旧校舎にいる！**

挙動不信な男、田崎は旧校舎で会える。駒田が美術室にいないことを確認し、学校の前で生徒に話を聞いたら旧校舎へ行こう。壁を調べてみるんだ。

●初めて会う人には一応アリバイを聞く



●学校に行ったら必ず駒田に会え

●学校の前で登下校中の生徒に会える

●なんかあやしい

●うさんくさい奴

## 捜査3日目 ■うしろの少女はしのぶなのか

うしろの少女は失踪したしのぶのことなのか？　生物の葉山が重要なカギを握っている‥!?

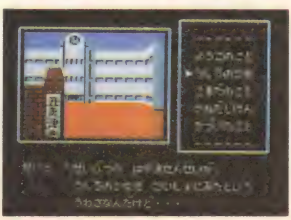
**●美術部員にはおべっかを使え**

駒田のいない美術室には美術部員がいるが、まともにとりあってくれない。でも彼女が描いている絵をほめると態度が一変してしまう。現金なんだから…。

**●葉山とは2人っきりで**

本人は気付いていないようだが、事件解決につながる程の重要証言をしてくれる葉山。しかし彼女は周りに人がいると絶対に話してくれない。人気のない場所を選んで彼女を呼ぼう。

●彼女の絵をほめちぎっちゃえ



●昨日とは別の生徒がいるんだ

●何も話さないので、その場を立ち去ろうとすると‥

●職員室じゃ、誰かが話を聞いてるかもしれないよ

●旧校舎なら葉山も話してくれる

# 後編 そもそもの発端は金田事件なのか？

後編は強力な仲間、ひとみを加えて、あゆみを含めた3人で捜査を進めてゆく。2人とはよく連絡をとりあって情報交換をしよう。洋子の事件は、金田事件の犯人の仕業という見方が強い。2つの事件に共通して関わっている人物を絞り込め！　金田事件の方は15年も前の事件だということを念頭において、当時の関係者が現在どこで何をしているのかをチェックすること。

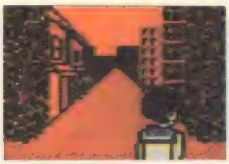
●意外に大胆な行動をとるあゆみだった

## 捜査4日目■あゆみと田崎のあとを追え！

少年に睡眠薬を盛って消えたあゆみ。彼女はどこへ行ってしまったのか？　そして田崎は？

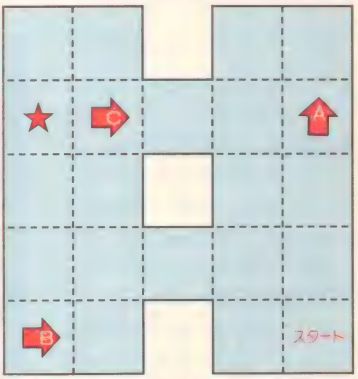
**●メッセージを逃すな！**

町は右の図のような迷路になっている。A、B、Cの場所で順番に矢印の方向を向いて通りがかりのメッセージを聞け！　Cのあとで、☆の方向へふり向けば、少女に出会えるはず。あゆみではないが情報をくれるぞ。



●あゆみちゃん!?

●田崎のアパート




●道にまよったら事務所に戻ってやり直し

## 捜査5日目 6日目■日比野の言動と仲間のひとみ

洋子の死とうしろの少女のことに過敏に反応する日比野。彼は金田事件にも関係していた!?

**●他の先生にも聞いてみる**

日比野に話をしていて行きづまったら他の先生に話をふってみよう。日比野が動揺したらしめたもの。ガンガン追及しよう。

**●未成年はたばこを吸うな**

仲間のひとみはいろいろと調べてきてくれるが態度が悪い。たばこを吸い出したらとりあげて怒らなきゃいけないぞ。意外と涙もろいひとみは泣いてどこかへ行ってしまうが、気にせず捜査を進めよう。美術室を経由して、しのぶの友人だったかつらぎの家へ行ってみるんだ!!

●どうも捜査に非協力的な日比野。彼は何を隠しているのだろうか？

●日比野との会話につまったらこの先生と話せ

●暗くなったり怒ったりと表情がよく変わる人

●旧校舎でひとみと情報交換する

●たばこを取ると怒り出すけど・

●洋子もかつらぎの家を訪れていた!!

## 捜査7日目■金田五郎、殺害される!!

やっと足どりをつかみかけた途端、金田五郎が何者かに刺殺されてしまった。犯人は!?

**●サンボラにはひとみと共に**

スナックサンボラへはひとみといっしょに行かないと意味がない。マスターの目の前でひとみの変装を解いてやると、口のかたいマスターが何でも話してくれるようになるのだ。

**●アルバムには重大な秘密が**

五郎が殺されたあと、一度事務所へもどると留守番電話にかつらぎからのメッセージ。彼女の家で卒業アルバムを見せてもらおう。といってもすぐには見せてもらえない。サンボラで時間をつぶすのがポイントなのだ。

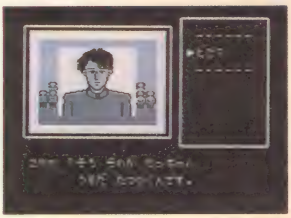
○ひとみちゃーん、いっしょに来てよー

○知りあいでないとマスターは冷たい

○強引に変装を解いてしまえ!

○やっと捜しだした五郎だが…

○○アルバムには日比野が!? 彼が内田達也だった!!



## 捜査8日目■校長はどこにいるのか?

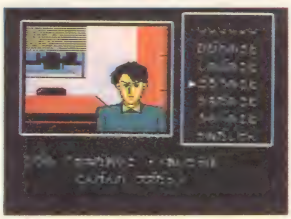
捜査線上に急浮上してくる校長、浦部。五郎が殺された日は出張中だと言うが… !?

**●もう一度日比野を追及せよ**

日比野は自殺した内田輝彦の息子、内田達也だった。そのことを校長室で徹底的に追及するんだ。かなり興奮した彼の姿は、初めの印象とはだいぶ違ってきている。何か隠しているのか?

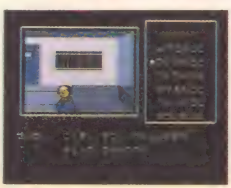
**●校長のアリバイを確かめろ**

校長の出張先を確かめるためには葉山に話を聞かなければならない。彼女から校長が出張先にいなかった事実が判明する。彼女に会うには校長室で日比野と話をしたあと、美術室、職員室、学校の前、旧校舎の順でその場にいる人に聞き込みをしていきながら進んでみよう。



○浦部のことになるとムキになる

○浦部犯人説にあきれてしまう駒田



○葉山がもうすぐ帰ってくるらしいぞ

○ここで葉山が重大な事実を思い出す!!

○もう一度田崎に壁のことを聞く

○壁を壊してみるよう空木に頼む

AVG 攻略大全

ニュータイプのアドベンチャーを攻略

# 14 プロ野球?殺人事件

PROYAKYU? SATUZINZIKEN

カプコン
1988年12月24日発売
推理 AVG
5900円 税別

アクションとスポーツの要素を取り入れた、ニュータイプのアドベンチャーゲーム。今回は、4つのポイントを中心に徹底攻略してみたぞ。

## いがわの無実を証明できるか?

いがわの無実を証明するには横浜、川崎、東京、所沢、名古屋、広島、大阪の7つの都市を歩き回り、色々な人たちと出会い、情報を手に入れて真犯人を見つけないとダメなんだ。

各都市ごとに球場があり、そこが情報収集のポイントとなるんだけど、各球場に入るには通行証が必要なんだ。通行証を手に入れるには、その球場を本拠地にしている球団の事務所に行けばもらえるぞ。ただし、甲子園だけは通行証では入れない。

○無実を証明することが目的

○7つの都市を歩き回れ

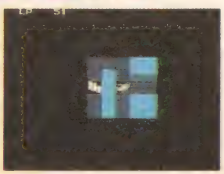
○各球場は、情報の宝庫

## ▶▶▶基本行動だけでは捜査は進まない◀◀◀

### 地下道

地下道はマンホールから入ることが出来る。ライトを買ってから地下道へ入ろう。

○マンホールから地下道へ

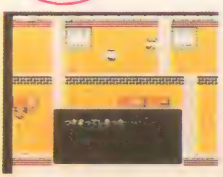


○地下道では、ライトが必要だ

### 警察

警察に捕まると、刑務所に入れられてしまい散々な目にあってしまうが、ときには、情報が手に入ることもあるぞ

○警察は、いがわを見ると追っ掛けてくる



○ときには、捕まるのもいいぞ

### プロテスト

プロテストは、基本的に合格、不合格どちらでもいい。ただし、ガイアンツのプロテストは、必ず合格しないとダメなんだ。合格するまで、何度も挑戦だ。

○ガイアンツのプロテストは絶対に合格しないとダメだぞ

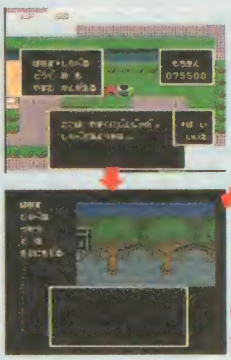
©カプコン

# 4つのポイントを徹底攻略!!

ここでは、靖国神社、湖の島、レオポンズ球団事務所、甲子園球場の4つのポイントを徹底攻略してある。特に、靖国神社はゲーム序盤でのキーポイントになっていて、ここをクリアしないと先に進めなくなるので、忘れずにチェックするようにした方がいいぞ。

## 東京（靖国神社）

靖国神社では、血ぞめのバットが見つけられる。見つけるには、鳥居の少し右で調べるとサブ画面に変わる。そして、奥の左から2番目の木の下にバットが落ちているので調べよう。



○鳥居の少し右を調べるんだ

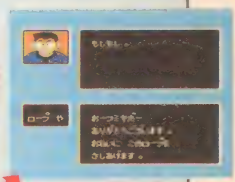
○バットには、数字の8が

○サブの画面に変わる

## 所沢（湖の島）

ここでは、湖の島に渡り、犬のフミヤを助けるのが目的。島へは、写真Aの位置から湖に入れば行けるんだ。そして、フミヤを助けたらロープ屋に連れて行こう。

○写真Aのここから入る

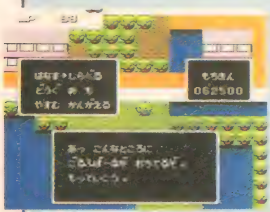


○ロープ屋に連れていくと、ロープがもらえる

○島までは、一本道なのでラクに進める

## 所沢（レオポンズ球団事務所）

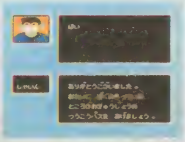
この球団事務所では、通行証をすぐにはもらえない。湖の上の方にある木の下からゴルフボールを拾って来て、それを事務員に渡せば、通行証がもらえるんだ。



○事務員がボールをなくしたらしい

○湖の上の木の下にゴルフボールがある

○ゴルフーボールを事務員に渡せばOK



## 大阪（甲子園球場）

甲子園球場に入るには、関西旅行社で観戦チケットを買い、観客席の写真Bの位置から入るんだ。中では、色々な情報が手に入るので、チェックするようにね。

○旅行社でチケットを買おう

○情報は、こまめにチェックしようね

○写真B。こんな所から入れるとはねぇ〜

AVG 攻略大全 15

# 東京と北海道で次々に起こる殺人事件を捜査

北海道連続殺人事件

# オホーツクに消ゆ

OHOTSUKU NI KIYU

アスキー
1987年6月27日発売
推理 AVG
5800円 税別

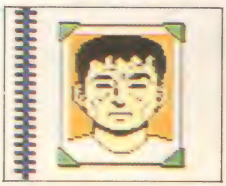
東京湾に男の死体が上がった。そこから北海道へ次々と起こる殺人事件。これらの事件は同一犯人のしわざなのだろうか。これらの謎を積極的に攻略してみたぞ。

## 次々と起こる4つの殺人事件を追う

東京と北海道で次々と起きる殺人事件を捜査し解決するのがこのゲームの目的だ。まず、東京湾に浮かんだ死体を捜査することから始まる。この死体の身元を調べると、北海道出身だということがわかり、北海道へ捜査に向かう。そこでたて続けに起こる殺人事件を捜査しなければならない。果たして、これらの殺人事件は、何らかの関係があるのだろうか。そこで、ここでは殺された4人の背後関係などをまとめてみた。いったい犯人は誰なのだろうか。

### ますだ

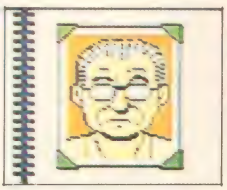
東京湾に浮かんだ死体がますだだ。死体を調べてみると、宿泊していた場所が分かるはずだ。そこでますだの持っていた荷物を調べると、ますだの住所を知ることができる。ますだは、今度大臣になるあくつひでおをおどしていたようだ。



●ますだは東京で殺されていた

### いいじま

北浜の浜辺で殺されていたのがいいじまだ。いいじまはこの北浜ではかなりの実力者であったようだ。昔は新聞記者として北浜の駐在所に勤めていたそうだ。そして、いいじまは何者かにおどされていて、貯金から50万も引き出されていた。



●いいじまは北浜で殺されていた

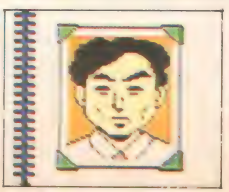
### しらき

網走港で浮かんでいた死体がしらきである。しらきは東京にある大手スーパーの社長で、北海道へは観光旅行で来ていて、この事件に遭った。しらきは昔行商をやっていたそうだ。また、やくざにもおわれていて、おびえていたそうだ。

●しらきは網走で殺されていた

### しゃしん1

しゃしん1の男は知床五湖で殺されていた。この事件は他の事件と異なり、殺人現場は海でなく湖であった。また、この事件だけは犯行に使ったと思われるストッキングが現場に残されていた。どうもこの事件だけは、別の犯人のような気がする。



●しゃしん1は知床五湖で殺されていた

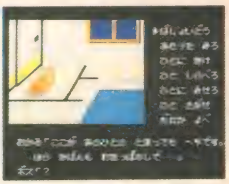
©アーマープロジェクト／ログインソフト

# 重要な地域を捜査しよう

このゲームは東京と北海道の両方で捜査をして進めなければならない。そこでここでは捜査する各地域を場所ごとにまとめてみたぞ。どこの地域もとても重要なのでよく捜査してみてほしい。1度行って謎が解けたと思った地域でも、再び行ってみると新たな情報が入手できることもあるので注意しよう。各地域を捜査してまわり、1日も早く事件を解決しよう。

## 東京

東京では、最初に殺されたますだの捜査だけである。捜査をするのは死体のあった晴海と、ますだの泊まっていた高田馬場周辺である。まず、死体を調べて、ますだがいたところの手がかりを見つけよう。高田馬場では、ますだの住所を調べよう。



●ますだの泊まっていた旅館を調べよう

## 釧路

釧路は北海道で最初に捜査する地域である。東京でますだの住所の手がかりを得たら、必ずここへ来ることになる。そしてますだの家へ行き、ますだの背後関係を調べるようにしよう。また、後でまきことゲンさんの足どりを追うときにも通る。

●ますだの家はここにある

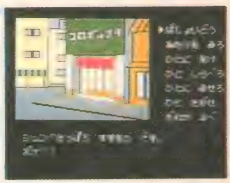
## 網走

網走では、近くの港でしらきの死体が上がる。また、さほど遠くない北浜でもいじまの死体が上がる。これらの事件の捜査の中心となるところだけに気をつけよう。有名な網走刑務所にも、留置されているうらたという男に会いに行くことになる。

●網走刑務所も出てくるぞ

## 札幌

まず、札幌にはすすき野にあるコロポックリという店を訪れることになる。この店には、殺されたますだにそっくりのゲンさんが働いているのだ。さらに札幌には、まきこのアパートもある。この部屋をよく調べておこう。



●ゲンさんの働くコロポックリがある

## 湖

このゲームで出てくる湖は、阿寒湖、屈斜路湖、摩周湖、知床五湖の4つだ。阿寒湖では1度まきこに会った後、何度も調べてみよう。屈斜路湖では近くの和琴温泉でよく調べよう。摩周湖では写真屋さんの持ち物をチェックしてみよう。

●すべての湖をよく調べておこう

### 困ったときはトランプ

このゲームには、もし捜査に行きづまったときのために、トランプというものがある。これで勝つと、ゲームのヒントを教えてもらえるぞ。もしもこのトランプを早く終えたいのなら、Ⅲコンの㊁ボタンを押しながら、かけるチップの数を5枚にして選ぼう。すると、1回で勝負が決まるぞ。

●ウル技を使って、一発で15枚かけてすぐ終わらせよう

AVG 攻略大全 16

キミも響子さんの秘密の写真を見よう！

# めぞん一刻

MAISON IKKOKU

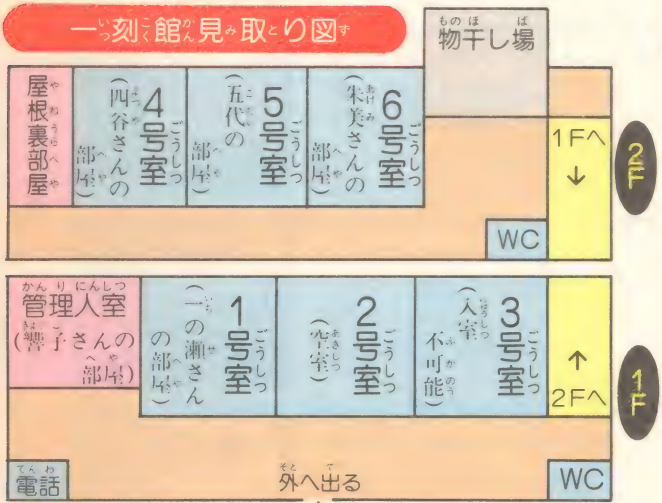
ボーステック
1988年7月27日発売
恋愛AVG　5900円（税別）

一刻館では、管理人さんや四谷さんたち住人の機嫌をとらなくては生き残れない！　ここでは、この機嫌のとり方を中心に完全攻略!!　キミをエンディングまで導くぞ！

## 響子さんの秘密の写真を探し出すまで完全攻略

なんと、管理人さんが秘密の写真をどこかに落としてしまったらしい！　キミの目的はこの秘密の写真を貧乏学生「五代裕作」になって探し出すことだ！　それにはまず、このゲームの舞台である一刻館を知っておこう。すべては、この一刻館に始まり、一刻館に終わるのだ!!

### 一刻館見取り図



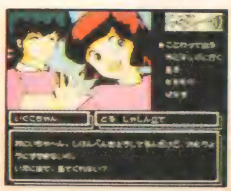

- ななお家
- そういちろうのはか
- スーパー
- おとなし家
- とけいざかえき
- ちゃちゃまる

### 各部屋の説明

- 管理人室……秘密の写真の持ち主、響子さんの部屋だ。写真立てに注意!!
- 1号室……一の瀬のおばさんの部屋。たまに響子さんの両親が訪れる。
- 2号室……住人のいない空室。しかし部屋の中には重要なアイテムが……。
- 4号室……四谷さんの部屋。ここには懐中電灯、丸太、くぎぬき、はしご、とんかちがあるぞ！
- 5号室……五代（自分）の部屋。えっちな本がある。
- 6号室……朱実さんの部屋。電話が無料で使えるよ。

### 管理人室に入る

このゲームは管理人室に入り、写真立てを取ることにより、ストーリーが進展していくのだ。管理人室に入り写真立てを取るたびに、朱実さん、響子さんの両親、こずえちゃん、一の瀬さん、三鷹、郁子ちゃんと次々とじゃまが入る。そして、郁子ちゃんのじゃまの後には、管理人室に自由に出入り出来るぞ！



◎郁子ちゃんが来たらゲームは終盤だ！

C 高橋留美子／小学館／キティ／フジテレビ／マイクロキャビン／ボーステック

## 機嫌をとろう

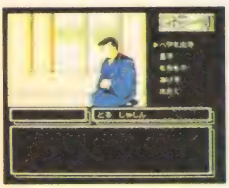
一刻館の住人は、機嫌が悪いと五代の妨害をしてくる。この妨害を防ぐためには、そくせきめん、お酒などを与えて住人の機嫌をよくしなければならない。宴会もその１つの手段なのだ！　また、管理人さんも機嫌が悪いと管理人室の中に入れてくれない。こんなときは花、ハガキ、２号室のかぎ、ブラジャーなどを見せれば、機嫌がよくなり管理人室に入れるようになるぞ！

◎物で人の機嫌をとろう

## 写真のとり方

### ◎四谷さんの場合

まず、スーパーで安売りされているまねきねこを買おう。これを、四谷さんに見せると四谷さんがお礼に２号室に入れてくれる。この室内で、四谷さんの写真がもらえるぞ！



◎２号室で四谷さんの写真が取れる

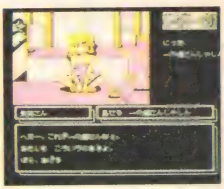
### ◎一の瀬さんの場合

四谷さんの写真を取ったら、１号室の一の瀬のおばさんに会いに行こう。ここで、一の瀬のおばさんに四谷さんの写真を見せれば、一の瀬さんの写真がもらえる。ただし、この前に宴会を３回以上しておかないと一の瀬さんは写真をくれないぞ！

◎四谷さんの写真を見せると…

### ◎朱実さんの場合

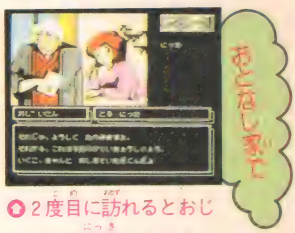
四谷さん、一の瀬さんの写真を手に入れたら、朱実さんの部屋へ行こう。そして、この２枚の写真を見せれば、朱実さんの写真がもらえるのだ！　ただし、５号室と５号室の押し入れの穴を、板でふさいでおかないと朱実さんは写真をくれないぞ。



◎２枚の写真を朱実さんに見せるのだ

### ◎響子さんの場合

この写真をもらうころは、もう音無家に行けるようになっているはずだ。まずはこの音無家の郁子ちゃんの部屋で、アルバムを見るのだ。そうすると、アルバムの中にある思い出の写真が取れるぞ！　そしてしばらくしたら、また音無家を訪れよう。ここで「見せる」を６回やると、音無家のおじいさんがやってきて、日記がもらえる。この日記を見れば、もう１枚の学生時代の響子さんの写真が取れるのだ。これで全部の写真が揃ったぞ！




◎２度目に訪れるとおじいさんが日記をくれる

## ラストに向けて

さて、響子さんの２枚の写真を合わせて合計５枚の写真が揃った！　あとはこれらの写真５枚と日記を見せに、管理人室へ急ごう。すると、響子さんはもの干し場に出てストーリーが進展する。ここで再び管理人室に入り、テーブルの上のアルバムを見て、１枚写真が抜けていることを確認しよう。この後、惣一郎の墓に行けば響子さんが墓まいりをしている所に出くわす。ここは、響子さんをそっとしておこう。そして、この後に一刻館へ戻り屋根裏部屋で懐中電灯を使えばエンディングだ。ここで見られる秘密の写真は、君も思わず微笑んでしまうだろう！

◎あらかじめ墓に花を供えておくと響子さんが！

◎屋根裏部屋には管理人さんが！　エンディングだよ

最近の猿は頭がいいぞ

# ふぁみこんむかし話 遊遊記

YUYUKI

任天堂
(前編)1989年10月14日発売
(後編)1989年11月4日発売
音話 AVG
前編後編共 税込 2600円

新・鬼ケ島に続いて発売された音話シリーズの第2弾は、アクションあり、クイズありの、恋愛小説風西遊記だ！なつかしのいったいさんや天狗のテンちゃんたちもいるぞ

## 5人の性格を考えて〝人かえる〟

今回の主人公は猿、女の子、三蔵、八戒、悟浄の5人。状況にあわせて〝人かえる〟コマンドでキャラを選ぶんだ。女の子以外のキャラは、性格、得意技、弱点が西遊記のキャラとほぼ同じ。敵であるらせつ女や、金閣、銀閣たちも同様なので、攻略の参考にしよう。また、あいかわらずバッドエンディングが随所に用意されているので常識的な行動とまめなセーブを忘れずに。

**猿**
名前を入力できる。かなり乱暴な性格で、一度暴れだすと手がつけられない。にょい棒ときんと雲を持っている

**女の子**
名前を入力できる。猿のために数年間も旅に出たというけなげな少女。牛魔王の妻にさせられそうになってしまう

**三蔵**
天竺へお経をもらいに行くというのんきなお坊さん

**八戒**
変化と千里眼の術を使う豚の妖怪。なぜか大阪弁だ

**悟浄**
人の心が読める力ッパの妖怪。人はいいのだが酒乱

## 天竺よいとこ一度はおいで!?

むかーしむかし、中国のとある村に女の子が住んでおりました。彼女はいん石から生まれた不思議な猿と暮らし始めますが、天界のおしゃか様が猿を連れ去りろうに入れてしまいます。女の子は猿を助けるために光のこづちを捜す旅に出ました。

数年後、猿はふとしたきっかけで三蔵と出会い、天竺へお経をもらいに行く旅を始めました。途中で八戒、悟浄という仲間が加わり、天竺行きの船の中で女の子とも再会しますが、妖怪牛魔王によって5人は世界各地に飛ばされてしまうのでした。

5人が再び出会える日がやってくるのでしょうか？　そして天竺はいったいどこに？

●画面から外れて大暴れ！

●うきゃきゃや、猿が出てきた

●数年後、2人は再会する

●妖怪、牛魔王。たくさんのお経を読んで力をたくわえた



© Nintendo

# 仲間がそろうのはいつだろう?

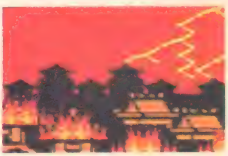
## 第1章★桃は食べちゃえ

成長した猿が再び森のいん石のところへ行くと、光る桃が石の中にある。この桃を食べようとすると兵士が現れ、やがてはおしゃか様につかまってろうに入れられてしまう。昔の罪のせいらしいが猿は思いあたらない。桃をみてしばらく考えてみよう。それでも思い出せなかったらいっそ桃を食べちゃえ! この世のものとは思えない味が、猿の記憶をよみがえらせてくれるぞ。

○食べようとすると

○いきなり天界に

○閉じ込められたろうの中でじっと考える猿。桃を食べちゃえ!



○猿の過去には意外な事実があった

## 第2章★きんこじゅを使え

猿と八戒の戦いをみて村人たちが騒ぎだしたら、三蔵はきんこじゅを使おう。苦しみ出した猿を連れて逃げるんだ! またニセ三蔵の正体をアバくときにもきんこじゅだ。三蔵を見ても呪文を唱えていないので、相手がニセ者だとわかるはず。ちょっと痛い目にあわせてやらないと懲りないみたいだぞ。

○かわいそうだけどきんこじゅを

○ニセ三蔵は大阪弁を使うんや

### おしまいです

次章に出る前には必ず水を持ってわかないとバッドエンドをむかえてしまう。長安の北に泉があるので、忘れずに寄っておこう。

○水がないとひからびちゃう

## 第3章★たまにはスケベな方がいい

銭湯にやってきた三蔵はやたらと女湯をのぞきたがるが、ここは本人の望み通りカーテンを開けてしまおう。せっかく期待してのぞいてもおばあさんばかりでがっかりだが、若い娘たちはみんな金閣、銀閣に捕えられていることがわかるんだ。番台の悟浄といっしょに妖怪たちの城へ。クイズ合戦が待っている。

○カーテンの向こうは…。わくわく

○げろげろ。のぞかなきゃよかった

### おしまいです

金閣、銀閣が悟浄に出す問題が解けないとおわってしまうのだ。遊遊記に関する問題ばかりだから1、2章をよく思い出すんだ!

○問題は3種類の中から1問

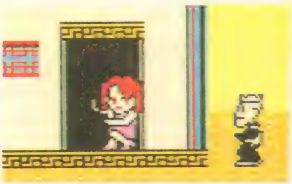
## 第4章★切符はみやげ屋に

どうしても船に乗りたい、だけど切符もなければ金もない。まずは八戒が切符に化けてみよう。と言ってもうかつに化けると船員に見つかってしまうので、ふとうの先のドラム缶の影に隠れて変身！　しかし結局バレてしまうのだ。次にすべきことは東のみやげ屋に行くこと。店の主人の悩みを三蔵が聞いてあげるのだ。彼は裏に住んでいる女の人に恋をしているので、彼女の気持ちを聞いてくるんだ。そうすれば店の主人は、三蔵のスクーターを買い上げて、切符を売ってくれるようになるぞ。

○あちこち見つからない所を捜したけど、やっぱここしかないね

○みやげ屋の主人は恋わずらい。商売がまったく手につかない

○せっかく苦労して化けたのにバレてしまった。どうしましょ!?



○最近の若いもんの言葉はわけわからん。でもしっかり聞かなきゃ

## 第5章★紅がい児は変そうしている

三蔵の冠を奪った紅がい児は、操舵室内で船を操縦している。でもなかなか化けの皮をはがさないぞ。猿は操舵室内、八戒は食堂、悟浄が機関室に分かれた後で、操舵室から窓の外を見てみよう。風が吹いて船員の帽子が飛び、正体がバレるはずだ。そのあとは甲板、食堂、機関室の順に現れるので、どんどん追いつめてやるんだ。いたずら好きのガキんちょはガンガン殴ってしまえ！　この章はかなり乱暴な行動が必要みたいだ。

○妖術も使うなまいきな牛魔王の息子、紅がい児。いたずら好きだ

○操舵室。紅がい児は船員に化けている。風が吹いてくれれば…

○食堂。よせばいいのに文句をつけて八戒に殴られる紅がい児

○このあと惨事が！

○機関室。おとなしい悟浄は紅がい児を殴るひまもなくやられる

○甲板。それぞれの部屋にはここを一度通らないと行けないぞ

○うげー、水ぜめだ！　やはりここはカッパの悟浄先生の出番

# 第6章★雲じじいの心をつかめ!

この章での最終目的はきんと雲を手に入れること。そのために必要なアイテムは魚とプレスレットだ。2つとも釣りをしているおじさんのところにあるが、何度か足を運ばないと見つからない。北の氷山やほら穴の方を探検してこよう。また、氷山の西にあるユキダルマは実は悟浄なのだ。そばにいる女の人がいなくなったらたいて家にもどると、後からついてきたユキダルマが溶けて悟浄が現れる。

●氷山にはとても登れましぇーん

●女の人がじゃまなんだよなあ

●氷は2度たたけば割れるのだ

●魚はきつねにあげておこうね

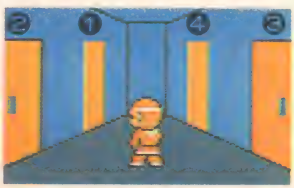
●なんとユキダルマは悟浄だった。いやあ、よく凍えなかったもんだ

●がんこじじいにもがんこな理由があるのだ。悟浄の技を使おう

●きつねがプレスレットをなめるとキラキラ輝いて・・・

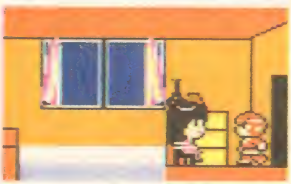
# 第7章★三蔵の部屋はここだっ

ホテル牛魔王では、入る部屋の順番が問題だ。まずは奥のらせつ女の部屋へ行って鍵を捜す。それから牛丼屋の娘を助けて、最後に三蔵の部屋に潜入せよ。鍵はらせつ女の部屋の天井に隠されているぞ! チャンスは一度きりだ。それと三蔵の部屋へ行くにはロープが必要だ。娘が縛られていたやつが使えるぞ。



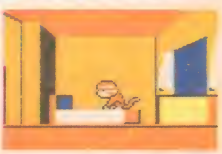

●番号の順に部屋へ入ろう。②と④の部屋には鍵がかかっている

●①はらせつ女の部屋。天井を捜せ



●②は牛丼屋の娘が捕えられている部屋。ロープをとっておくこと

●③は空き部屋。窓から④に渡れ



●④は三蔵の部屋。脱出しよう

## おしまいです

らせつ女はおたてに弱い。が、うっかりおせじを言ったりしたらバッドエンドなのだ。やっぱり正直に生きていかなきゃ。ここはひとまず退散した方がいいんだよね。

●無理におべっかなんか使わなくったっていいんだからね

## 第8章★2人のコンビネーションが大切

この章では地下に潜入してからの猿と女の子の行動が問題だ。2人を交互に操作して呼び合いながら、進んでいこう。途中で八戒が猿に化けて話が混乱してしまうが、エレベータのそばに落ちているニセのこづちさえ拾っておけば、あとは大丈夫。らせつ女たちには絶対に本物のこづちを渡さないように。

○どっかで見たことある人たちが

○一方通行の迷路にはまったぞ

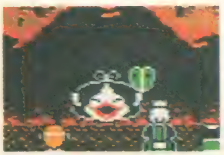
### おしまいです

3章同様らせつ女が自分はきれいかと聞いてくる。ここでも絶対におせじを使っちゃダメなのだ。

○こづちは絶対に渡すなよ

## 第9章★作戦を実行せよ

やっとの思いでたどり着いた天竺は炎の燃えさかる火炎山だった。炎を消すにはらせつ女が持っているばしょうせんを奪うしかない。リーダーである三蔵が作戦をたてて、猿、龍吉、悟浄がその作戦通りに行動しなければならない。必ず最初にたてた作戦を覚えておいて実行しよう。でもばしょうせんは扇ぎ方によってはかえって炎の勢いを強めてしまうので、どの方向に扇ぐか慎重に考えておこうね。



○ビッグフェイスらせつ女の登場だ

○三蔵たちが押さえこんでるうちにばしょうせんを奪え！

### おしまいです

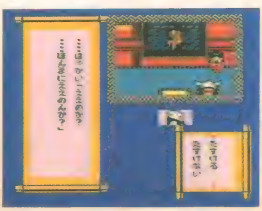
牛魔王の部下に追いつめられて倉庫にひそむ三蔵と悟浄。うかつに出たら捕まってしまう。ここは相手の気持ちを読んで行動しよう。牛魔王の声をまねてやれば、部下たちはスキを見せるはずだ!!

○逃げなくちゃ。牛魔王の口まねでもしてみれば？

## 第10章★八戒を説得するんだ

牛魔王の城にはワナがいっぱい。3人のうちの誰がどの部屋に入っても、結局猿は紅がい児と戦い、三蔵はゆうれいと戦って、悟浄は金閣、銀閣とクイズ合戦をすることになる。3人が戦っている間に女の子がすべきことは裏切り者の八戒を説得すること。意志の弱い八戒は、そばに牛魔王がいなければ考えなおしてくれるぞ。最後のだめ押しは女の子の涙じゃないかな。

○八戒を説得しろ



○八戒も迷ってるんだ

### おしまいです

三蔵に襲いかかるゆうれいには、つぼにはってあったお札に記されているおまじないを唱えろ！　間違うとやり直しが待っている。

○おまじないを唱えるべし

# 巻末袋とじ 禁断の解答コマンド集

えりかとさとるの夢冒険 54
●さとるが自転車に乗ってからの完全コマンド
サラダの国のトマト姫 54
●STAGE6以降の完全コマンドを公開
さんまの名探偵 55
●しんすけが死んでからの捜査の展開コマンドを収録
ジーザス 55
●エアロックが開いてからの完全コマンド
新　鬼ケ島 55
●後編の解答コマンド集
水晶の龍 53
●エンディングまで行ける完全コマンド
太陽の神殿 56
●金の玉を台座に置いてからの解答コマンド
探偵神宮寺三郎　新宿中央公園殺人事件 56
●犯人逮捕まであと1歩の解答コマンド
探偵神宮寺三郎　横浜港連続殺人事件 56
●事件の謎に迫る解答コマンド
探偵神宮寺三郎　危険な二人 57
●後編の解答コマンド
中山美穂のトキメキハイスクール 58
●クリスマスのデート確実解答コマンド
ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者 58
●ラスト間近の解答コマンド集
ファミコン探偵倶楽部　後ろに立つ少女 58
●犯人の謎にせまるクライマックス解答コマンド
プロ野球？殺人事件！ 53
●超難解ゲームの全てを見せる完全解答コマンド
北海道連鎖殺人事件　オホーツクに消ゆ 58
●解明間近の網走から実況コマンド
めぞん一刻 59
●序盤戦ラクラククリア完全コマンド
遊遊記 59
●第8章からの解答コマンド

## 水晶の龍 完全コマンド

1　みる、ユージン
2　はなす　ユージン
3　いどう→
4　いどう゛
5　みる、ニュース、数回はなす
6　ニュースを見ている人々　数回
7　いどう↑
8　いどう゛
9　はなす　おばば
10　いどう↓
11　いどう↓
12　いどう←
13　いどう↓
14　いどう↖
15　いどう↑
16　いどう↗
17　いどう→
18　つかう　レーザー
19　いどう↑
20　いどう→
21　いどう↑
22・みる、シャトル（2回）
23　つかう　ヒューズ
24　いどう・
25　いどう↑
26　はなす　男
27　いどう→
28　いどう゛
29　いどう↓
30　はなす　じじい、数回
31　おく　宝石
32　とる、石板
33　とる、本
34　とる、鏡
35　とる、通信機
36　とる、ピストル
37　いどう↓
38　いどう→
39　いどう↓
40　つかう　ピストル、鍵穴
41　あける、ドア
42　いどう↑
43　あける、扉
44　そうさ　コンピューター
45　みる、コンピューター
43　つかう　ピストル、ユージン
44　いどう↓
45　いどう←
46　いどう・
47　いどう゛
48　いどう↗
49　いどう↓
50　いどう↓
51　いどう←
52　いどう↓
53　いどう・
54　いどう゛
55　いどう→
56　いどう→
57　つかう　スコープ　ドラゴン
58　つかう　プラスタ　ドラゴン
59　いどう　アリアス
60　いどう↓
61　みる、石碑
62　つかう　鏡、石碑
63　つかう　本、石碑
64　おく　石板、石碑
65　いどう↑
66　いどう↑
67　いどう↑
68　つかう　マスターキー
69　あける、ハッチ
70　いどう↓
71　いどう↑
72　いどう→
73　いどう↑
74　そうさ　機械
75　いどう↓
76　いどう↓
77　いどう↑
78　いどう↗
79　とる、水晶
80　いどう↓
81　いどう↓
82　いどう↓
83　いどう↖
84　いどう←
85　みる、ユージン
86　はなす　ユージン
87　とる、カードキー
88　いどう↑
89　いどう↓
90　いどう↓
91　つかう　カードキー、ドア
92　いどう↑
93　いどう→
94　いどう→
95　いどう↑
96　いどう↑
97　つかう　マスターキー、ハッチ
98　あける、ハッチ
99　いどう↓
100　つかう　プラスター、ドア2回
101　いどう↑
102　はなす　バヌーガ
103　つかう　水晶
104　みる、天井の穴
105・つかう　水晶、天井の穴

## プロ野球?殺人事件／完全コマンド

●横浜
1　キリコのお店
「はなす」－電話
「はなす」－店員
2　自宅
「しらべる」－テーブル
3　銀行
「どうぐ」「かーど」「つかう」
4　ほいっぷす球団事務所
「はなす」－事務員
「はなす」－電話（電話番号045-177-8736入力）
5　太平洋クリームビル
「はなす」－受付嬢
「はなす」－社長
6　横浜球場入口
「どうぐ」「つうこうパス」「つかう」
　球場内
「はなす」－にしうら むらかみかんとく
　ロッカールーム
「はなす」－たじろ
7　サテライトホテル
「はなす」－受付
　2階
「はなす」－まるみ
　2階奥の部屋
「どうぐ」「るうむきい」「つかう」
　部屋内
「はなす」－おさだ
「しらべる」－ベッドの横
「どうぐ」「めも」「しらべる」
「はなす」－電話（電話番号044-104-8814入力）
8　横浜新聞社
「はなす」－記者
9　横浜球場
「はなす」－にしうら
10　自宅の車
「どうぐ」「あいしゃのきい」「つかう」
○車で川崎へ移動する。
●川崎
11　駐車場
「はなす」－係員
12　にしうらの家
「しらべる」－入口
「はなす」－にしうら
「はなす」－電話（電話番号03-117-8496 入力）
13　デパート
さんぐらすを買う
14　おおたの家
「はなす」－おおたの妻
○車で東京へ移動
●東京
15　ガンアンツ球団事務所
ドーム球場のつうこうパスをもらう
16　ドーム球場入口
「どうぐ」「つうこうパス」「つかう」
　球場内
「はなす」－全員
17　東西出版
「はなす」－記者たち
18　報日スポーツ
「はなす」－まつき
19　東京印刷
「はなす」－全員
20　靖国神社
バットを発見する
21　中央病院
「はなす」－全員
22　ドーム球場
「はなす」－全員
　ロッカールーム
「しらべる」－ロッカールーム
「とる」－グラブ
23　スワンズ球団事務所
神宮球場のつうこうパスをもらう
24　神宮球場入口
「どうぐ」「つうこうパス」「つかう」
　球場内
「はなす」－全員
○車で、一旦川崎へ戻る
●川崎
25　おおたの家
「はなす」－おおたの妻
「はなす」－電話（電話番号044-104-9382入力）
26　日本電力　川崎
「はなす」－課長
27　日本電力　川崎前あたり
「はなす」－あだち
○車で東京を通り　所沢へ
●所沢
28　市内
「はなす」－女の人
29　湖の島
犬のフミヤを助ける
30　ロープ屋
「はなす」－主人
31　レオポンズ球団事務所
所沢球場のつうこうパスをもらう
32　レオポンズ合宿所
　くとうの部屋
「しらべる」－ベッド
33　所沢球場入口
「どうぐ」「つうこうパス」「つかう」
　球場内
「はなす」－全員
くとうに「どうぐ」「マル秘写真」「つかう」
34　おのカメラマンの家
「しらべる」－入口
「はなす」－おのの妻
35　デパート
「はなす」－客
そうかせんべいを買う
36　湖の右横の家の前
「はなす」－少年
○車で東京へ戻り　ＪＲで名屋へ移動
●名古屋
37　あちあいの家
あちあいの妻に「どうぐ」「そうかせんべい」「つかう」
「はなす」－あちあい
38　新田組事務所
まるたを買う
39　材木置き場
道の切れ目で「どうぐ」「まるた」「つかう」
「しらべる」－ボール
40　かわかみの家
かわかみに「どうぐ」「ぼーる」「つかう」
41　中部球場
「はなす」－全員
42　病院
「はなす」－ううの
43　ＪＲ名古屋駅
「はなす」－男の人
○ＪＲで広島へ移動
●広島
44　駅上の事務所
ライトを買う
45　いとうの家
「はなす」－いとう
46　デパート
スコップを買う
47　聖なる炎
下の真ん中の木に「どうぐ」「スコップ」「つかう」
「はなす」－男の人
48　新聞を買う
○ＪＲで東京へ移動
●東京
49　堀に囲まれた公園（地下を通って行く）
「はなす」－男の人
○車で横浜へ移動
●横浜
50　横浜埠頭（地下道を通っ行く）
「はなす」－いがわファン
○船で大阪へ移動
●大阪
51　大阪城（地下道を通っていく）
うしろの空き地を「しらべる」
52　大阪湾の空き地（地下道を通って行く）
「はなす」－やの
53　死体の流れついた川の上流（大阪駅と大阪空港の間の上の方）
「はなす」－女の人
「しらべる」－空き地
「つかう」「ロープ」
「とる」－ナイフ
54　ゲイバートラネコ入口
「はなす」－ヤス
　店内
「はなす」－レイちゃん
55　竹内組
「どうぐ」「ヤスの名刺」「つかう」
「はなす」－組長
56　山川医院
「はなす」－お手伝い
「はなす」－電話（電話番号03-104-9988 入力）
57　大阪にある球場
「はなす」－全員
58　甲子園球場
「はなす」－全員
59　タイガーキャッツのプロテスト会場
「はなす」－かわむら
60　いのうえの家（大阪湾の南の埠頭から、海を歩いて行く）
「はなす」－いのうえ
61　毎朝新聞
「はなす」－全員
62　日本スポーツ本社
「はなす」－全員
○ＪＲで、横浜へ移動
●横浜
63　太平洋クリームビルの最初の部屋
「どうぐ」「さんぐらす」「つかう」
「はなす」－男の人
　部屋の裏手の木
木の中へもぐり込める所で「しらべる」
　地下室
「どうぐ」「地下室のキー」「つかう」
「はなす」－女の人（相言葉ヒミツノハナゾノ）
「はなす」－全員
○ＪＲで、東京へ移動
●東京
64　東邦医大（地下道を通って行く）
「はなす」－全員
65　すずきの家（横浜に在り）「はなす」－すずきの妻

66　中央病院
「どうぐ」「女装道具」「つかう」
「はなす」－すずき（女装を解くこと）
67　ガンアンツのプロテスト会場
プロテストを受け　必ず合格すること
68　ガンアンツ球団事務所
「どうぐ」「契約書」「つかう」
69　むらせの家
「どうぐ」「女装道具」「つかう」
「はなす」－全員
70　地下道（むらせの家の右上のマンホールから入る）
「どうぐ」「小切手」「つかう」
71　ドーム球場のロッカールーム
「しらべる」－ロッカー
「とる」－写真
「しらべる」－写真１　２　３
72　秘密の花園（横浜に在り）「どうぐ」「写真１　２　３」「つかう」（全員に見せる）
73　青山墓地
４つの墓石の右上のを「しらべる」
「はなす」－おのの幽霊
（幽霊にとりつかれたら、広島の聖なる炎にあたれ）
74　プリンセスホテル駐車場
くあたが立っていた、近くの車を「しらべる」
75　刑務所（ワザと警察に捕まる）
「はなす」－なかがわ
76　とだのマンション
「はなす」－右下の部屋の住人
「どうぐ」「カギ」「つかう」
「しらべる」－ソファー
77　はしもとのマンション
「しらべる」－入口
「どうぐ」「写真３」「つかう」
○ＪＲで、横浜へ移動
●横浜
78　倉庫（地下道を通って行く）
「はなす」－くあた、ぼら（話をしたあと一旦外へ出てもう一度入る）
「はなす」－かわむら
○ＪＲで、東京へ移動
●東京
79　中央病院
「はなす」―かきふ

## えりかとさとるの夢冒険 解答コマンド
※さとるが自転車に乗ってからの解答コマンド

さとるを自転車に乗せる
28　八百屋
さとる、はなす
いどう　ＯＵＴ
29　妹の家
たたく　ドア
30　八百屋
はなす
いどう　ＯＵＴ
31　ウソップ寺
話す（２回）
32　妹の家
たたく　ドア
はなす　はい
33　ウソップ寺
えりか、はなす
いどう　ＯＵＴ
34　ウサギの街角
はなす
いどう　ＯＵＴ
35　ＴＶ局
はなす（２回）
（イベント）
36　ウソップ寺
はなす（２回）
たたく　おしょう
いどう　ＯＵＴ
37　牛の街角
はなす
いどう　ＯＵＴ
38　正直寺
はなす（３回）
いどう　ＯＵＴ
39　虚無僧の街角
40　牛のいた街角
※えりか、１人で行く
41　家
はなす
（イベント）
とる、ナイフ
いどう　ＩＮ
42　ウサギのいた街角
はなす
いどう　ＯＵＴ
43　港
はなす
44　ふたご岩
いどう　ＩＮ
もちもの、つかう　グラス
もちもの、つかう　たま
（どうくつ入口）
いいえ
もちもの、つかう　ライトろうそく
※どちらを選択しても構わない
いどう　ＯＵＴ
（どうくつのとびら）
もちもの、つかう　ナイフ
とる、ナワ
45　どうくつ入口
はなす　はい
いどう　ＯＵＴ
46　ノウチ駅
もちもの、みる、かんむりのほん
いどう　ＩＮ
もちもの、つかう　パスポート
47　家
たたく　ドア
はなす　はい
（家）
たたく　ドア
はなす　はい
（家）
たたく　ドア
はなす　はい
48　占い師のいる街角
はなす
（イベント）
49　火口
いどう　ＩＮ
（火口入口）
もちもの、つかう　ライト
いどう　ＯＵＴ
（火口のいきどまり）
とる、たからのはこ
いどう、ＯＵＴ
（火口入口）
いどう　ＩＮ　はい
50　博物館
もちもの、みる、かんむりのほん
いどう　ＩＮ
はなす
（イベント）
51　家
たたく　ドア
はなす　はい
（家）たたく　ドア
はなす　はい
（家）たたく　ドア
はなす　はい
52　占い師のいる街角
はなす
（イベント）
53　シカのいる街角
はなす
54　占い師のいる街角
はなす
いどう　ＯＵＴ
55　シカのいた街角
はなす
（イベント）※わざと失敗する
もちもの、つかう　つぼ
56　神社
はなす
（神社）
みる、かいだんのした
いどう　ＯＵＴ
57　虚無僧の街角
58　時計台
いどう　ＩＮ（２回）
うごかす　レバー、みぎ
もちもの、つかう　てつのぼう
いどう　ＩＮ
とる、にもつ
59　神社
はなす
いどう　ＯＵＴ
60　樹海
もちもの、つかう　コンパス
みる、はしら
もちもの、つかう　ナイフ
もちもの、つかう　ときのつるぎ
61　冠の妖精
はなす

## サラダの国のトマト姫 解答コマンド
※STAGE６から

●ＳＴＡＧＥ６
１　みる
２　しらべる、まわり
３　しらべる、ひだりのみせ
４　しらべる、みぎのみせ
５　いどう　よろずや
６　かう　パン
７　かう　ジュース
８　いどう　みせをでる
９　はなす　コケモモ
10　わたす　パン
11　はなす　コケモモ
12　はなす　ウリ
13　わたす　ジュース
14　はなす　ウリ
15　いどう　パブ
16　しらべる、おきゃくさん
17・はなす　トーム（２回）
18　はなす　シェリー（２回）
19　はなす　ナースミン
20　いどう　みせをでる
21　いどう　パブ
22　はなす　ナースミン
23　いどう　みせをでる
24　いどう　ヤサイどうり
25　しらべる、ふろうしゃ
26　はなす　まいしぇる
27　つかう　もんしょう
28　はなす　しゃくそん
29　つかう、もんしょう
30　はなす　しゃくそん
31　いどう　おばばのうち
32　はなす（２回）
33　わたす　かんぽうやく
34　はなす
35　しらべる、じめん
36　とる、キンカ
37　つかう　もんしょう
38　いどう　もどる
39　はなす　まいしぇる
40　わたす　キンカ
41　いどう　もどる
42　たたく
43　いどう　パブ
44　つかう　もんしょう
45・はなす　ナースミン（２回）
46　いどう　ヘチマ
47　いどう　やさいどおり
48　いどう　おばばのうち
49　はなす
50　いどう　もどる
51　いどう　ぬけあな
52　いどう　なかにはいる
53　いどう　すすむ
54　いどう　みぎ
55　いどう　ひだり
56・いどう　すすむ（２回）
57　つかう　スコップ
58　いどう　すすむ
●ＳＴＡＧＥ７
１　みる
２　しらべる、まわり
３　とる、マツヤニつぼ
４　とる、あぶらつぼ
５　みる
６　とる、くさり
７　いどう　そうこからでる
８　いどう　みぎてまえ
９　たたく
10　いどう　もどる
11　はなす
12・いどう　もどる（２回）
13　いどう　みぎおく
14・つかう　かぎ
15　いどう　なかにはいる
16　みる
17　しらべる、まわり
18　しらべる、つくえ
19　しらべる、ひきだしした
20　とる、キンカ
21　しらべる、かみのようなもの
22　とる、てがみ
23　いどう　ろうかにでる
24・いどう、もどる
25　いどう　ひだりおく
26・いどう　なかにはいる
27　たたく
28　はなす
29　いどう　ろうかにでる
30・いどう、もどる
31・いどう　すすむ
32　いどう　ひだりのろうか
33　みる
34　とる、みず
35・しらべる、いけ
36　つかう　うきわ
37　いどう　もどる
38・いどう　すすむ
39　つかう　おきもの
40　つかう　あぶらつぼ
41　つかう　くさり
42　しらべる、ろうか
43　みる
44　とる、かぎたば
45　つかう　かぎたば
46　いどう　なかにはいる
47　しらべる
48　つかう　もんしょう
49　みる（２回）
50　はなす　ピーマン
51　わたす　キンカ
52　はなす　ピーマン
53・しらべる、タル（２回）
54　わたす　みず
55　はなす　シロナ
56　つかう　もんしょう
57　はなす
58　はなす　キャベツ
59　いどう　ろうやからでる
60　いどう　もどる
61　いどう　ひだりてまえ
62　いどう　もどる
63　いどう　みぎのろうか
64　いどう　なかにはいる
65　しらべる、ハクサイ
66　とる、あおむし
67　いどう　ろうやからでる
68　いどう　もどる
69　いどう　ひだりてまえ
70　いどう　なかにはいる
71　しらべる、ドア
72　いどう　みぎのドア
73　みる
74　いどう　みぎのドア
75　いどう　へやをでる

76　いどう　もどる
77　いどう　ひだりてまえ
78　いどう　なかにはいる
79・いどう　みぎのドア（2回）
80　たたく　ストール
81 しらべる、ストール（2回）
82　しらべる、にっき
83　いどう　へやをでる
84　いどう　もどる
85　いどう　ひだりてまえ
86　いどう　なかにはいる
87・いどう　みぎのドア
88　はなす（2回）
89　つかう　もんしょう
90　はなす（3回）
91・わたす　へんそう
92　はなす
93　いどう　もどる
94　いどう　へやをでる
95　いどう　もどる
96　いどう　ひだりてまえ
97　いどう　なかにはいる
98　いどう　みぎのドア
99　はなす
100　わたす、へんそう
101・はなす（2回）
102　いどう　へやをでる
103　いどう　もどる
104・いどう　すすむ
105・たたかう（2回）
106・いどう　へやにはいる
107・みる
108・しらべる、ドア
109・いどう　ドアをあける
110・みる
111・しらべる、ベッド
112　しらべる、ほんだな
113　とる、ほん
114　しらべる、ほん
115・しらべる、ベッド
116　しらべる、かいだん
117　いどう　すすむ
118　いどう　前　右　前　前　右　前　前　前　前　前　前　右　前　前　前　前　前　前　右　前　前　前　前　前　前　右　前　前　前　前　前　前　左　前　前　前　前　前　右　右　前　前　前　前　前　前　前　右　前　前　前　左　前　前　前　前　前　前　前　前　前　前　前　前
119・たたかう
120・みる
121　たたかう
122　はなす
123・いどう　もどる（3回）
124・いどう　ひだりのてまえ
125・いどう　ひだりてまえ
126　いどう　みぎのドア
127　はなす（2回）
128　いどう　へやをでる
129・いどう　もどる
130・いどう　ひだりのろうか
※以下は自分で考える！

## さんまの名探偵 解答コマンド
※しんすけが死んでから

133・とる、アフリカのほし
134・とる、そのた、いしょ
135　しらべる、したい
136・いどう　いざかやみどり
137　とる、ごきげん
138・いどう　ありまおんせん
139　さんま
140・きく　ひとについて　シロー
141・もちもの、しらべる、ペンダント
142　いどう　じむしょ
143　きく、じけん
144・いどう　シローのいえ
145・しらべる、ふるしんぶん
146　とる、ふるしんぶん
147・もちもの、つかう、ライター
148・とる、ふるしんぶん
149・いどう　ありまおんせん
150　きく、ひとについて、シロー
151　どつく
152　とる、かぎ
153・いどう、シローのいえ
154・もちもの、つかう　かぎ
155　あける、ドア
156・しらべる、しゃしんたて
157・たたく　しゃしんたて
158・しらべる、のりおのしゃしん
159　しらべる、くずかご
160・とる、きんのくさり
160・いどう　せんりがおか
160・もちもの、みせる　わたす　きんのくさり
161・いどう　クラブ　ポピー
162・しらべる、そのた、ナンバーロック
163・おす、そのた、8　8　2、3
164・しらべる、ビューマ
165　まわす　めだま
166・つかう、アフリカのほし
167・まわす　しっぽ
168・たたく、あたま
169　いどう　チャタ
170・もちもの、みせる　わたす　けいやくしょ
※以下自分の手で考える！

## ジーザス 解答コマンド
※エアロック解除から

●コクピット
「みる」－通信そうち
「そうさ」－通信そうち（2回）
●冷凍庫
「しらべる」－パイプのかげ
「とる」－はへん
●エアロック
「はなす」（2回）
「はなす」－エリーヌ　カーゾン（3回）
●機関室
「しらべる」－ゆか×2
「とる」－エネバック
●研究室
「みる」－へや
「しらべる」－ケース（3回）
「とる」
「はなす」
●倉庫
ほうかと「にげる」
「はなす」（2回）
てをにぎる（3回）・みつめる（3回）
●コクピット
「みる」－かべ
「しらべる」－通信盤
「みる」－てんじょう（2回）
「しらべる」－てんじょう
●会議室
「みる」－かべ
「しらべる」－コンソール（2回）　カセット（3回）
●カプセル室
「みる」－てんじょう
「しらべる」－はいかん
「はなす」（2回）
●倉庫
「みる」－ゆか・かべ
「しらべる」－かべ・血のあと（2回）
「とる」－だえき
●エアロック
「みる」－全部
「しらべる」－シリウス（2回）　いなずま（2回）
●機関室
「みる」－てんじょう・かべ
「しらべる」－パイプ（2回）　コンソール（2回）
●研究室
「はなす」（移動できるまで）
（放送が入る）
●会議室
「みる」－かべ
「しらべる」－コンソール・カセット
（4　5回「いどう」でトランシーバーが鳴る）
●研究室
「はなす」－ミラコフ
●コクピット
「はなす」－エリーヌ（2回）・ミラコフ（3回）
●会議室
「しらべる」－コンソール・カセット　ゆか
●機関室
「いどう」（2回）
「はなす」（3回）
「みる」
「しらべる」
「はなす」－フォジー
「そうさ」－銃
「みる」－ロープ
「しらべる」－ロープ
●コクピット
てんじょうからモンスターが来るまで、コマンドを全部実行する
最後は、「しらべる」－てんじょう
●カプセル室
「はなす」
「どこにする」－カーゾン
「おもいだす」－全員（カーゾン2回）
「はなす」（4回）
「つうしんする」（モンスターとつながるまで、そして通信がきれるまで）
「はなす」（2回）
「どうする」－取り引き（3回）　脱出（3回）　こうさん（3回）
「ころなばくは」（2回）
「おびきだす」－エアロック
「たたかう」－レーザーロン
「おもいだす」－カーゾン
（質問には全て答えること）

## 新 鬼ヶ島 後編 解答コマンド

●第5章
200・いどう　ひがし（2回）
201　いどう　きた
202・みる、いえ
203　とる、なわ
204・いどう　いえのそと
205　いどう　にし
206　いどう　きた
207　いどう　ひがし
208　はなす　きんたろう
209・いどう　ひがし
210・いどう　みなみ
211　いどう　ひがし
212　あける、とびら
213　いどう　きた
214・？？　？？
215　？？　？？？
216　？？　？？
217　？？？　？？？
218　みる、いど
219　いどう　きた
220・はなす　りんご
221　みる、いど
222　いどう　いどのなか
223　いどう　もどる
224　いどう　いど
225・はなす　りんご
226　いどう　もどる
227　いどう　みなみ
228・？？？　？？？
229　みる、いえ（2回）
230　みる、おに
231　はなす　りんご
232　みる、じめん
233・あける
234　つかう　なわ
235　いどう　あなのそと
236　？？？　？？？？？
237　？？　？？？
238　？？？　？？？
239　？？？　？？？？？
240　いどう　にし（2回）
241　いどう　きた
242　つかう　においぶくろ、はい
243　みる、おに
244　とる、おにのふく
245　いどう　にし（3回）
246　いどう　きた
247　？？？　？？？？？
248　？？？　？？？？
249　？？　？？？
250　いどう　てらのそと
251・はなす　えきしゃ（3回）
252・いどう　ひがし（3回）
253　つかう　おにのふく
254　いどう　きた
255　いどう　ひがし
256・つかう　かなぼう（2回）
257　いどう　くらのそと
258　いどう　にし
●第6章
259　いどう、にし
260　みる、こぎつね
261　とる、ぶどう
262　わたす
263　はなす　おんなのこ
264　おく　ぶどう
265　いどう　ひがし
266　？？？　？？（2回）
267　？？　？？？？？（2回）
268　とる、みみせん
269　つかう　みみせん
270　はなす　はばきつね
271　はなす　こぎつね
272　いどう　こやのそと
273・いどう　ひがし（2回）
274　いどう　きた
275　はなす　き
276　とる、ハンバーガー
277　いどう　にし
278　みる、くさ（2回）
279・はなす　へび（3回）
280・わたす　ハンバーガー
281　はなす　へび（2回）
282　つかう　かたな
283　はなす　へび
284・いどう　きた
285　はなす　りんご
286　みる、き
287　はなす　おんなのこ
288　？？？　？
289　？？　？？
290　？？？？？
291？？？　？？
292　いどう　きた
293　いどう　ひがし
294　はなす　さる
295　ひとかえる
296　みる、き
297　とる、つる
298　つかう　つる
299　ひとかえる
300・はなす　さる
301　ひとかえる
302　はなす　じゃのう
303・いどう　みなみ（2回）
304　いどう　にし
305　みる、き
306　？？？　？
307　いどう　にし
308・はなす　ちゅんたろう
309　ひとかえる
310・はなす　ちゅんたろう
311・いどう　ひがし（2回）
312　いどう　きた（2回）
313・わたす　ちゅんたろう
314　ひとかえる
315　はなす　じゃのう
316・はなす　ちゅんたろう
317　ひとかえる

318　はなす　じゃのう
第７章
319　いどう
320　はなす　おんなのこ
321　みる、き
322・はなす　おんなのこ（２回）
323・いどう（東西南北どこでも）
324　はなす　りんご
325　はなす　まつのすけ
326　みる、さくら
327　ひとかえる
328　いどう　あなのなか
329　いどう　おく（３回）
330　はなす　まつのすけ
331　？？？？？？？
332　つかう　つる
333　とる、つる
334　いどう　おく（２回）
335　いどう　わたる
336　いどう　おく
337・？？？　？？？（２回）
338　いどう　いりぐち
339　？？？？？？？
340　つかう　つる
341　いどう　わたる
342　とる、つる
343　いどう　いりぐち
344　みる、かべ
345　みる、あな
346　いどう　いりぐち
347　つかう　つる
348　いどう　あなのなか
349　とる、きのこ
350　つかう　きのこ
351　みる、いけ
352・はなす　おおナマズ（４回）
353　いどう　のぼる
354　いどう　おく
355・いどう　かべのむこう
●第８章
356・はなす　おはな（２回）
357　ひとかえる
358・みる、くびかざり（２回）
359　いどう　きた
360　わたす　くびかざり
361　ひとかえる
362・はなす　おんなのこ（２回）
363　おはな
364　いどう　きた
365　ひとかえる
366　いどう　きた
367　みる、いわ
368　はなす　まつのすけ
369　つかう　くびかざり
370　いどう　いわのなか
371　はなす　りんご
372　いどう　にし（２回）
373　ひとかえる
374　はなす　おはな
375　いどう　にげる
376　いどう　きた（２回）
377　はなす　おはな
378　いどう　ひがし
379　いどう　ちかづく
380　Ｂボタンを押す。
381　つかう　みやみず
382　いどう　おく
383　みる
384　みる、りゅうのたま
385　つかう　かたな
386　たたかう
387　つかう　かたな
388　とる、りゅうのたま
●第９章
389　つかう　かたな
390　ひとかえる
391　はなす　おはな
392　いどう（２回）
393　？？？　？？？？？
394　ひとかえる
395　いどう

太陽の神殿
解答コマンド
※きんのたまを台座に置いてから

126　おく　きんのたま
127　（太陽の時計が黄色になるまで）まつ
128　みる、ひだりのかべ
129・こわす　かべ
130・とる、すいしょうのかぎ
131　いどう　うしろ
132　とる、きんのたま
133　おく　きんのだいざ
134　（太陽の時計が赤色になるまで）まつ
135　かわる、しょうじょ
136　つかう　きんのふえ
137　みる、みぎのかべ
138　こわす　かべ
139　とる、ぎんのこうろ
140　いどう　うしろ
141　いどう　した
142　いどう　うしろ
143　いどう　した
144　いどう　した
145・つかう　チャックのたま
146　たたかう
147・うごかす　みぎのぞうのあたま
148　いどう　まえ
149・つかう　おうごんのかがみ
150　みる、ひつぎ
151・つかう　すいしょうのかぎ
152・とる、りょうめのマスク
153　いどう　うしろ
154　いどう　まえ
155　いどう　うえ
156　いどう　うしろ
157　いどう　うしろ
158　みる、ガイド
159　みる、ガイド
160　いどう　うしろ
161　いどう　まえ
162　いどう　まえ
163・くみあわせる、りょうめのマスク　あかいほうせき
164・くみあわせる、りょうめのマスク　あおのほうじゅ
165・つかう　りょうめのマスク
166・おす　しろいブロック
167　いどう　ひだり
168　くみあわせる、けん、あおのほうじゅ
169　たたかう
170・つかう　おおきいくすりつぼ
171・つかう　チャックのたま
172　たたかう
173　（太陽の時計が黒色になるまで）まつ
174・つかう　おおきいくすりつぼ
175　いどう　うえ
176　つかう　ぎんのかぎ
177　いどう　うしろ
178・つかう　ちいさいくすりつぼ
179　うごかす　しんでん
180・とる、たいようのかぎ
181・つかう　チャックのたま
182　イツァム　ナーのリング
183・たたかう
184　おく　ぎんのこうろ
185　つかう　こう
186　つかう　ライター
187・つかう　たいようのかぎ

新宿中央公園殺人事件
解答コマンド

1　そうさにいく　じむしょ
2　ききこみ、くまの、ももこのこと
3　ききこみ、くまの、けいこのこと
4　そうさにいく　バーイースト
5　ききこみ、けいこ　ももこのこと
6　ききこみ、けいこ　きづいたこと
7　ききこみ、けいこ、かしわぎのこと
8　ききこみ、あたりのひと　ももこのこと
9　ききこみ、けいこ　よよぎのこと
10　よぶ、よよぎ
11　ききこみ、よよぎ　よよぎのこと　アリバイ
12　ききこみ、よよぎ　ももこのこと
13　そうさにいく　かしわぎのへや
14　ききこみ、まちこ　かしわぎのこと
15　ききこみ、まちこ　ももこのこと
16　ききこみ、まちこ　けいこのこと
17　ききこみ、まちこ　まちこのこと　アリバイ
18　とる、しゃしん、まち
19　ききこみ、まちこ　まちこのこと　じゅうしょ
20　そうさにいく　よどばししょ
21　よぶ、くまの
22　きく　くまの、ももこのこと
23　きく　くまの、よよぎのこと
24　そうさにいく　めいじぐみ
25　きく　あたりのひとごうぞうのこと
26　そうさにいく　なかにはいる
27　きく　ごうぞう　よよぎのこと
28　そうさにいく　バーイースト
29　きく　けいこ　まちこのこと
30　きく　けいこ　かしわぎのこと
31　そうさにいく　ホテルＫＯ
32　きく　きょう　まちこのこと
33　そうさにいく　めいじぐみ
34　きく　あたりのひとかしわぎのこと
35　きく　あたりのひとごうぞうのこと
36　そうさにいく　なかにはいる
37　きく　ごうぞう　かしわぎのこと
38　きく　ごうぞう　まちこのこと
39　きく　ごうぞう　きづいたこと
40　タバコすう
41　きく　ごうぞう　よよぎのこと
42　おどす　ごうぞう
～取り調べ室～
43　きく　よよぎ　よよぎのこと　アリバイ
44　きく　よよぎ　かしわぎのこと
45　きく　よよぎ　ももこのこと
46　きく　よよぎ　ごうぞうのこと
～死体発見現場～
47　きく　おおくぼ、ももこのこと
48　きく　くまの、ももこのこと
49　きく　ようこ　ももこのこと
50　そうさにいく　じむしょ
51　そうさやめる、はい
52　そうさやめる、はい
53　そうさやめる、はい
54　そうさにいく　こうえんいりぐち
55　よぶ、くまの
56　そうさにいく　なかにはいる
57　きく　いせ、いせのこと　アリバイ
～公園内北西端　派出所～
58　きく　いせ　きづいたこと
59　きく　いせ　いせのこと　くるまのこと
60　きく　みつこし、みつこしのこと　くるまのこと
～公園内南西端　駐車禁止区域～
61　まわりをみる
～派出所～
62　きく　いせ　いせのこと　くるまのこと

横浜港連続殺人事件
解答コマンド

1　スタート
2　そうさにいく　なかにはいる
3　ききこみ、ひので、エバのこと
4　ききこみ、ひので、エバのこと
5　ききこみ、ひので、いせざきのこと
6　そうさにいく　そとへでる
7　そうさにいく　ほかへいく　フィヨルド
8　ききこみ、いせざき　エバのこと
9　ききこみ、いせざき　エバのこと
10　ききこみ、いせざき　イリスのこと
11　そうさにいく　ホテルＮＧ
12　そうさにいく　なかにはいる
13　ききこみ、ようこ　ぜんじつのこと
14　タバコすう
15　そうさにいく　そとへでる
16　そうさにいく　ほかへいく　やましたふとう
17　そうさにいく　ちゅうかがい
18　そうさにいく　Ｍこうえん
19　そうさにいく　フィヨルド
20　タバコすう
21　ききこみ、ピエール、エバのこと
22　そうさにいく　ホテルＮＧ
23　ひとしらべる、ひので
24　ききこみ、ひので、きづいたこと
25　そうさにいく　ほかへいく　フィヨルド
26　よぶ、いせざき
27　ききこみ、いせざき　くるまのこと
28　ききこみ、いせざき　イリスのこと
29　ききこみ、いせざき　きずいたこと
30　ききこみ、いせざき　とつかのこと
31　ききこみ、いせざき　かながわのこと
32　そうさにいく　ホテルＮＧ
33　そうさにいく　なかにはいる
34　タバコすう
35　くるまのこと
36　ようこ

37　そうさにいく　そとへでる
38　そうさにいく　ほかへいく　りょうじかん
39　そうさにいく　なかにはいる
40　ききこみ、ロバート　くるまのこと
41　そうさにいく　そとへでる
42　そうさにいく　マンション
43　ききこみ、あたりのひと　くるまのこと
44　まわりみる
45　そうさにいく　ホテル　N　G
46　そうさにいく　なかにはいる
47　タバコすう
48　イリスのこと
49　ようこ
50　そうさにいく　そとへでる
51　そうさにいく　ほかへいく　フィヨルド
52　よぶ、いせざき
53　ききこみ、いせざき　イリスのこと
54　ききこみ、ピエール、イリスのこと
55　ききこみ、ピエール、イリスのこと
56　ききこみ、よう　きずいたこと
57　そうさにいく　やましたふとう
58　そうさにいく　ちゅうかがい
59　そうさにいく　フィヨルド
60　ききこみ、ピエール、イリスのこと
61　そうさにいく　ホテル　N　G
62　そうさにいく　なかにはいる
63　タバコすう
64　みつゆグループ
65　ようこ
66　そうさにいく　そとへでる
67　そうさにいく　ほかへいく　せいろうかい
68　ききこみ、かながわ、エバのこと
69　ききこみ、かながわ、イリスのこと
70　ききこみ、かながわ、イリスのこと
71　そうさにいく　とつかのみせ
72　まわりみる
73　そうさにいく　なかにはいる
74　ひとかんさつ、とつか
75　れんらくする、いせざき
76　ききこみ、いせざき　くるまのこと
77　ききこみ、いせざき　のげやまのこと
78　タバコすう
79　のげやま
80　ロバート
81　イリス
82　かながわ
83　のげやまのこと
84　そうさにいく　りょうじかん
85　そうさにいく　なかにはいる
86　ききこみ、ロバート　のげやまのこと
87　ききこみ、ロバート　くるまのこと
88　ききこみ、ロバート　のげやまのこと
89　そうさにいく　そとへでる
90　そうさにいく　フィヨルド
91　よぶ、いせざき
92　ききこみ、いせざき　のげやまのこと
93　そうさにいく　アパート
94　はりこみ
95　タバコすう
96　なかにはいる
97　あとをつける
98　ひとしらべる
99　なかにはいる
100　ききこみ、みせのひと　のげやまのこと
101　タバコすう
102　アクアビット
103　アクアビット
104　？？？
105　メモをみる
106・れんらくする、くまの
107　ちゅうかがい
108　Mこうえん
109　フィヨルド
110・そうさにいく　そとへでる
111・そうさにいく　ほかへいく　フィヨルド
112　ききこみ、ピエール、エバのこと
113　ききこみ、ピエール、エバのこと
114　ききこみ、ピエール、ロバートのこと
115・そうさにいく　※どの場所を選択しても構わない
116・たたかう　にげる　※どちらを選択しても構わない
117　ようこをまもる
118・そうさにいく　そとへでる
119・そうさにいく　なかにはいる
120・そうさにいく　そとへでる
121・そうさにいく　アパート
122・そうさにいく　なかにはいる
123・ひとしらべる、のげやま
124・ひとしらべる、のげやま
125　ききこみ、のげやま　のげやまのこと
126　ききこみ、のげやま　ロバートのこと
127　ききこみ、のげやま　エバのこと
128・れんらくする、いせざき
129・そうさにいく　そとへでる
130・そうさにいく　しんやました
※以下自分の手で考える！

## 危険な二人 後編 解答コマンド

1　ばしょいどう　こうえん
2　きく　ごうぞう　じこのこと
3　ばしょいどう　こうえん
4　ばしょいどう　おかざきをさがす（7回）
5　きく　あたりのひときづいたこと
6　A
7　まわりみる（2回）
8　ばしょいどう　おかざきをさがす
9　とる
10　ひとしらべる、おかざき
11　よぶ、あたりのひと
12　ばしょいどう　メゾンR
13　ばしょいどう　メゾンR
14　よぶ、あたりのひと
15　きく　あたりのひとじけんのこと
16　きく　あたりのひとたかすぎのこと
17　ばしょいどう　じむしょ
18　おどす　くまの
19　ばしょいどう　けいさつしょ
20　きく　うけつけ　くまののこと
21　きく　うけつけ　いしばしのこと
22　まわりみる
23　きく　いしばし、じんぐうじのこと
24　ばしょいどう　じむしょ
25　まわりみる
26　きく　たかすぎ　おかざきのこと
27　きく　たかすぎ　おかざきのこと
28　きく　たかすぎ　たむらのこと
29　きく　たかすぎ　やまもとのこと
30　きく　たかすぎ　たかすぎのこと
31　まわりみる
32　ばしょいどう　なかにはいる
33　タバコすう
34　きく　ようこ　たかすぎのこと
35　ばしょいどう　ていくぶっさん
36　きく　うけつけ　たかすぎのこと
37　ばしょいどう　めいじぐみ
38　なにかみせる、おおたにのしゃしん、ごうぞう
39　きく　ごうぞう　こばやしぐみのこと
40　ばしょいどう　こばやしぐみ
41　おどす　おとこ
42　なにかみせる、おおたにのしゃしん、やすおか
43　ばしょいどう　ていくぶっさん
44　よぶ、たかすぎ
45　まわりみる
46　きく　あおち、たかすぎのこと
47　きく　あおち、たかすぎのこと
48　ばしょいどう　じむしょ
49　ばしょいどう　けいさつしょ
50　まわりみる
51　よぶ、つかまき
52　きく　つかまき　つかまきのこと
53　きく　つかまき　おおたにのこと
54　きく　つかまき　ホテルのこと
55　ばしょいどう　ホテルトキオ
56　よぶ、フロント
57　きく　フロント（なんでもよい）
58　A（4回）
59　B
60　きく　フロント　おおたにのこと
61　きく　フロント　おおたにのこと
62　きく　フロント　やすおかのこと
63　きく　フロント　きづいたこと
64　きく　フロント　おおたにのこと
65　ばしょいどう　けいさつしょ
66　ばしょいどう　とりしらべしつ
67　きく　みき　じけんのこと
68　きく　みき　じこのこと
69　きく　みき　みきのこと
70　きく　みき　やまもとのこと
71　ばしょいどう　そとにでる
72　ばしょいどう　じむしょ
73　まわりみる
74　ものしらべる、でんわちょう
75　ばしょいどう　ボンゾ
76　きく　バーテン、やまもとのこと
77　きく　バーテン、やまもとのこと
78　きく　バーテン、おかざきのこと
79　とる、B
80　ばしょいどう　けいさつしょ
81　ばしょいどう（どこでもよい）
82　きく　いしばし、おおたにのこと
83　きく　いしばし、おおたにのこと
84　ばしょいどう　じむしょ
85　まわりみる
86　きく　くまの、おおたにのこと
87　きく　くまの、たかすぎのこと
88　きく　くまの、あおちのこと
89　きく　くまの、やすおかのこと
90　ばしょいどう　こばやしぐみ
91　よぶ、おとこ
92　きく　おとこ　やすおかのこと
93　おどす　おとこ
94　ばしょいどう　ていくぶっさん
95　きく　うけつけ　やすおかのこと
96　ばしょいどう（どこでもよい）
97　ばしょいどう　けいさつしょ
98　ひとしらべる、いしばし
99　ばしょいどう（どこでもよい）
100・ばしょいどう　じむしょ
101　まわりみる
102　まわりみる
103・きく　いしばし、オレのこと
104・きく　いしばし、あおちのこと
105・きく　いしばし　やすおかのこと
106・ばしょいどう　けいさつしょ
107・ばしょいどう　とりしらべしつ
108・きく　やすおか、やすおかのこと
109・きく　やすおか、あおちのこと
110　おどす　いしばし
111・なにかみせる、おおたにのしゃしん、やすおか
112・きく　いしばし、おかざきのこと
113・きく　いしばし、たむらのこと
114・きく　いしばし、おおたにのこと
115・きく　いしばし　きょうのこと
116・ばしょいどう　そとにでる

117・ばしょいどう　じむしょ

### 中山美穂のトキメキハイスクール 解答コマンド

1　みる、さだきち
2　はなす　はなす
3　ばしょいどう
4　みる、マスコット人形
5　とる、マスコット人形
6　はなす　はなす　はなす
7　ばしょいどう
8　はなす　はなす
9　のぞく
10　はなす
11　はなす　マスコット人形
12　はなす
13　みる、しらべる、写真
14　とる、写真
15　みる、写真のマスコット人形
16　はなす
17　ばしょいどう　ばしょいどう
18　みる、教頭のむね、教
19　頭のむね
20　ばしょいどう　ばしょ
21　いどう
22　こえをかける、たかやまさん
23　B
24　A
25　A
26　B
27　ばしょいどう
28　はなす
29　てつだう
30　ばしょいどう
31　B
32　A
33　B
34　B
35　B
36　B
37　B
38　A　ふつうの顔
39　はなす
40　ＹＥＳ
41　A　Bどちらでも可
42　ＹＥＳ
43　C
44　とる、チキン
45　はなす
46　D　おこった顔
47　A　ふつうの顔
48　A　ふつうの顔
49　A
50　B　ふつうの顔
51　みる
52　C
53　A
54　A
55　A　ふつうの顔
56　はなす　はなす
57　ばしょいどう
58　C
59　B
60　はなす
61　B
62　わたす　プレゼント
63　キスをする
64　はなす
65　みる、しらべる、母のエプロン
66　たたく　右はしのけんばん
67　みる、右はしのけんばんの少し上
68　とる、右はしのけんばんの少し上
69　ばしょいどう
70　みる、下の段の右から二番目のロッカー
71　つかう　ロッカーのかぎ
72　とる、あおいふくろ
73　もちものみる、あおいふくろ
74　みる、てあみのセーター
75　ばしょいどう
※以下自分の手で考える！

### 消えた後継者 解答コマンド
※がけの上が光ってから

442・ばしょいどう　がけのうえ
443　おもいだす
444・しらべる、どこ？　光っている場所
445　とる、ボタン
446・ばしょいどう　あまちのへや
447　きく　あまちのこと
448　きく　じぶんのこと
449　きく　きづいたこと
450・ばしょいどう　うつぎじむしょ
451　すいりする
452　みせる、シャツ
453　みせる、ボタン
454　おもいだす
455　みせる、やけど
456　きく　ユリのこと
457　きく　じぶんのこと
458　きく　かじ
459　きく　あかんぼう
460　きく　さわこのこと
461　きく　じじょう
462　きく　きづいたこと
463　おもいだす
464　きく　じぶんのこと
465・しらべる、しゃしんさわこ
466　おもいだす
467　きく　ユリのこと
468　きく　じじょう
469　きく　ユリのこと
470　きく　かじ
471　きく　あかんぼう
472　きく　じじょう
473・きく　きづいたこと
474・きく　にんぎょう（2回）
475　きく　じぶんのこと
476　きく　ユリのこと
477　しらべる、しゃしん
478　すいりする
479・しらべる、どこ？　右の人形
480　とる、にんぎょう
481　おもいだす
482・しらべる、にんぎょう
483　すいりする
484　あける、にんぎょう
485・あける、おまもりぶくろ
486　しらべる、かみきれ
487　すいりする
488・ばしょいどう　あやしろけ
489　きく　おまもり
490　みせる、カギ
491　どぞう
492　とる、じょうまえ
493　あける、とびら
494　しらべる
495　すすむ
496　ひだりむく
497　すすむ（2回）
498　みぎむく
499　すすむ
500　みぎむく
501　すすむ（2回）
502　ひだりむく
503　すすむ（3回）
504　ひだりむく
505　すすむ
506　ひだりむく
507　すすむ（2回）
508　みぎむく
509　すすむ
510　みぎむく
511　すすむ（2回）
512　ひだりむく
513　すすむ（3回）
514　ひだりむく
515　すすむ（4回）
516　ひだりむく
517　すすむ
518　ひだりむく
529　すすむ（2回）
520　みぎむく
521　すすむ
522・しらべる、どこ？　神棚
523・しらべる、どこ？　黄金の印
524　？？
525　？？？？　？？？？

### 後ろに立つ少女 解答コマンド
※留守番電話が入ってから

570　みる、あたり
571　かんがえる
572　みる、テレビ
573　かんがえる
574　みる、テレビ
575　きく　しのぶのこと
576　うちだのこと（2回）
577　きく　ごろうのこと
578・きく　しのぶのこと（2回）
579　きく　うちだのこと
580　きく　ようこのこと
581　かんがえる
582　きく
583　みる、テレビ
584　きく
585　よぶ、りょうこ
586　みる、アルバム
587・みる、どこ？　左から３人目、下から３人目
588・きく　ひびののこと（2回）
589　きく　うちだのこと
590　きく　かねだじけん
591　きく　ひびののこと
592・きく　うちだのこと（2回）
593　きく　ひびののこと
594　きく　うらべのこと
595　きく　しのぶのこと
596　きく　ごろうのこと
597　かんがえる
598　きく　アリバイ
599　きく　ごろうのこと
600　きく　うらべのこと
601　かんがえる
602・ばしょいどう　びじゅつしつ
603　きく　うらべのこと
604　きく　くるまのこと
605　かんがえる
606・ばしょいどう　しょくいんしつ
607　きく　ひびののこと
608　きく　はやまのこと
609　かんがえる
610　きく　はやまのこと
611・ばしょいどう　がっこうのまえ
612　きく
613　かんがえる
614・ばしょいどう　きゅうこうしゃ
615・みる、あたり
616　ばしょいどう
617・きく　うらべのこと（2回）
618　きく　きづいたこと
619　きく　くるまのこと
620　きく
621・みる、どこ？　たざきのぬった壁
622・あける、どこ？　たざきのぬった壁
623　きく　かべのこと
624　きく　くるまのこと
625　きく　きづいたこと
626・きく　かべのこと（2回）
627・きく　きづいたこと（3回）
628　かんがえる
629　ばしょいどう
630　うらべ
631・すいりする（2回）
632　かんがえる
633　とる、でんわ
634・？？　？？？？？？（2回）
635　？？？　？？？
636　？？　？？？
637　？？　？？？
638　？？　？？？？
639　？？？　？？？？

### オホーツクに消ゆ 解答コマンド
※あばしり市内以降

208・ばしょいどう　あばしりしない
209・ばしょいどう　あばしりけいむしょ
210・ひとにきけ　にんぎょうのこと
211　ひとにみせろ、ニポポにんぎょう
212　ひとさがせ、うらた
213・ばしょいどう　けいむしょのなか
214・ひとにきけ　にんぎょうのこと
215　ひとしらべろ
216・ひとにみせろ、ニポポにんぎょう
217・ばしょいどう　けいむしょのそと
218・ばしょいどう　まきこのアパート
219・ばしょいどう　コロボックリ
220・ひとにきけ　ゲンさんのこと
221・ひとにきけ　ゲンさんのかぞく
222・ひとにきけ　ゲンさんのかぞく
223・ばしょいどう　あばしりしない
224・ひとさがせ、ゲンさん
225・ばしょいどう　くしろしない
226・ひとさがせ、ゲンさん
227・ばしょいどう　みどりがおか
228　ひとにきけ
229・ばしょいどう　くしろしない
230・ばしょいどう　くっしゃろこ
231・ばしょいどう　わごとおんせん
232・ひとさがせ　ゲンさん
233・ばしょいどう　まきこのアパート
234・あたりをみろ
235・なにかしらべろ、そこをしらべろ
236・なにかしらべろ、アルバム
237・なにかとれ、うらたのしゃしん
238・でんわかけろ、011-222-9669
239・ばしょいどう　ゆうばりのまち
240・ひとにきけ　あやしいひとのこと
241　なにかとれ、かいちゅうでんとう
242・ばしょいどう　ちゅうおうたんこう
243　なにかしらべろ
244　くつ
245　なにかとれ、くつ
246・なにかしらべろ、たんこうのなか
247・ばしょいどう　たんこう

248　まえにすすめ
249　ひだりをむけ
250　まえにすすめ（3回）
251　みぎをむけ
252　まえにすすめ（2回）
253　みぎをむけ
254　まえにすすめ
255　ひだりをむけ
256　まえにすすめ
257　みぎをむけ（2回）
258　まえにすすめ（2回）
259　ひだりをむけ
260　まえにすすめ（2回）
261　みぎをむけ
262　まえにすすめ（2回）
263　ひだりをむけ
264　まえにすすめ（4回）
265　なにかしらべろ
266・ばしょいどう　あばしりしない
267・ばしょいどう　あばしりけいむしょ
268・ばしょいどう　けいむしょのなか
269・ひとにみせろ、しゃしん、うらたのしゃしん
270・ばしょいどう　けいさつびょういん
271　ひとにきけ（2回）
272・ばしょいどう　もんべつのまち
273・でんわかけろ、03-236-1100
274・ばしょいどう　けいさつびょういん
275・ばしょいどう　コロポックリ
276・ばしょいどう　さっぽろえき
277　あたりをみろ
278・ばしょいどう　グリーンしゃのまえ
279　たいほしろ
280　たたかえ
281　たいほしろ、やくざ
282・たいほしろ、あくつひでお
283・たいほしろ、ゲンさん
284　もちものみろ
285・なにかしらべろ、ハガキ
286・なにかしらべろ、ハガキ
287　もちものみろ

めぞん一刻
解答コマンド
※物語導入部のみ

1　部屋を出る
2　右に行く（2回）
3　1かいにおりる
4　左に行く
5　外に出る
6　とる、はがき
7　でかける、スーパー
8　かう　そくせきめん
9　でかける、いっこくかん
10　はなす　一の瀬のおばさん
11　あける、とびら
12　いっこくかんに入る
13　左に行く（2回）
14　右に行く
15　見せる、そくせきめん
16　左に行く
17　つかう　でんわ、さかもと
18　でんわしない
19　あける、とびら
20・たたく　とびら
21　はなす、かんりにんさん（3回）
22　見せる、はがき
23　はなす　かんりにんさん（3回）
24　かんりにん室に入る
25　すわる
26・はなす（4回）
27　立ち上がる
28　とる、しゃしん立て
29　うしろに行く
30・つかう　でんわ、さかもと
31　でんわしない
32　右に行く（3回）
33　2かいに上がる
34　左に行く（3回）
35・あける、とびら
36　四号室に入る
37　見せる、そくせきめん
38　四号室に入る
39　とる、はしご
40　とる、とんかち
41　あける、押入のふすま
42　押入に入る
43　五号室に入る
44　あける、押入のふすま
45　押入にはいる
46　とる、えっちな本
47　五号室へ出る
48　あなに入る
49　見せる、えっちな本
50　とる、かいちゅうでんとう
51　四号室へ出る
52　へやを出る
53　右に行く（3回）
54　あける、とびら
55　1かいにおりる
56　もちもの
57　外に出る
58　でかける、スーパー
59　かう　花
60　もちもの
61　でかける、いっこくかん
62・あける、とびら
63　いっこくかんに入る
64　左に行く
65　見せる、そくせきめん
66　左に行く
67　まえに行く
68　たたく　とびら
69　見せる、花
70　はなす　かんりにんさん（2回）
71　かんりにん室に入る
72　はなす　かんりにんさん（2回）
73　とる、しゃしん立て
74　とりなす
75　へやを出る
76　うしろに行く
77　見る、こくばん
78　もちもの
79　右に行く（2回）
80　外に出る
81　でかける、スーパー
82　かう　花
83　でかける、いっこくかん
84　あける、とびら
85　いっこくかんに入る
86　左に行く
87　見せる、そくせきめん
88　左に行く
89　まえに行く
90　たたく　とびら
91　見せる、花
92・はなす　かんりにんさん
93　かんりにん室に入る
94・はなす、かんりにんさん（2回）
95　とる、しゃしん立て
96　ことわって出る
97　うしろに行く
98　右に行く（3回）
99　2かいに上がる
100　左に行く（2回）
101・あける、とびら
102　五号室に入る
103　あなに入る
104　四号室に入る
105　へやを出る

遊遊記
解答コマンド
※第8章から

第8章
442・いどう　しま
443　はなす　きんとうん
444　いどう　しま
445　はなす　きんとうん
446　いどう　しま
447　つかう　にょいぼう
448・つかう　あし
449　あける、ビルのまど
450　たたく　まどガラス
451　はなす　て
452　みる、まち
453　みる、ひとびと
454　はなす　ひとびと
455・たたく　ひとびと
456　みる、まち
457　いどう　ビルのなか
458　みる、つくえ
459　みる、ひきだし
460　あける、れいぞうこ
461　あける、れいぞうこ
462・みる、メモ
463・あける、ひきだし、335
464　みる、ひきだし
465　みる、ノート
466　ひとかえる、ちゃお
467　はなす　きんたろう
468　はなす　きんたろう
469　はなす　おとこのこ
470　あける、てつごうし
471　はなす　てんぐ
472　はなす　きんたろう
473　はなす　てんぐ
474・ひとかえる、ごくう
475　みる、ゆか
476　とる、ゆかた
477　いどう　ちか
478・つかう　にょいぼう
479　たたく　へいし
480　はなす　へいし
481　いどう　おく
482　いどう　きた
483　いどう　きた
484　はなす　ちゃお
485　ひとかえる、ちゃお
486　きく
487　はなす　ごくう
488　たたく　壁
489　ひとかえる、ごくう
490　きく
491　いどう　きた
492　はなす　どんべたち
493　みる、ゆか
494　とる、にせのこずち
495・いどう、エレベーター
496・はなす、はっかい
497　つかう　にょいぼう
498　たたかう　はっかい
499　きたない
500・おばけ
501　はなす　らせつじょ
502・わたす　にせのこずち
503　はなす　さんぞう
504　みる、とおく
505　いどう　みなと
506　いどう　そうこ
507　はなす　さんぞう
第9章
508　ひとかえる、ごくう
509　はなす　きんたろう
510・はなす　きんたろう
511　はなす　きんたろう
522　つかう　＿ずち
513　いどう　てんじく
514・ひとかえる、さんぞう
515　みる、へいしたち
516　みる、へいしたち
517　きく　かいわ
518・ひとかえる、ごじょう
519　きく　かいわ
520・ひとかえる、ごじょう
521　きく　かいわ
522・＿ころよむ　へいし1
523・＿ころよむ　へいし2
524　はなす
525　いどう　にげる
526　みる、こっち
527　はなす　さんぞう
528　はなす　ごじょう
529・ひとかえる、さんぞう
530　はなす　きんたろう
531　ひとかえる、ごくう
532　はなす　さんぞう
533　はなす　さんぞう
534　はなす　さんぞう
535・ひとかえる、さんぞう
536　さくせんだす
537　さけぶ
538　ひとかえる、ごくう
539　さけぶ
540・ひとかえる、ごじょう
541　さけぶ
542　きく
543・ひとかえる、さんぞう
544　あいず
545　さくせん
546・ひとかえる、ごじょう
547　さくせん
548　ひとかえる、ごくう
549　さくせん
550　たたかう
551　つかう　＿ずち
552　つかう　ばしょうせん、??
553　いどう　しろ
第10章
554　みる、へやのなか
555　はなす　ごしょう
556・ひとかえる、さんぞう
557　はなす　ごくう
558　ひとかえる、ごくう
559　はなす　さんぞう
560・ひとかえる、さんぞう
561　えらぶ、みぎ
562・ひとかえる、ごじょう
563　えらぶ、ひだり
564　いどう　おりる
565・ひとかえる、さんぞう
566　いどう　おりる
567・ひとかえる、ごじょう
568　いどう　おりる
569・ひとかえる、ちゃお
570　みる、スクリーン
571　はなす　きゅうまおう
572　はなす　はっかい
573　はなす　はっかい
574・はなす　きゅうまおう
575　ぼる＿ふ
576　ばしょうせん
577　みる、つぼ
578　みる、おふだ
579　とる　おふだ
580　はなす　あくりょう
581　はなす　あくりょう
582　たたかう
583　つかう　おまじない、3ばん
584　はなす　こうがいじ
585　たたかう
586　みる、＿うがいじ
587　みる、＿うがいじ
588　はなす　こうがいじ
589　ひとかえる、ごくう
590　たたかう
591　ひとかえる、ちゃお
592　はなす　はっかい
593・ひとかえる、はっかい
594　みる、ちゃお
595　みる、へやのなか
596　みる、スクリーン
597・とる、なわ、なわをとく　たすける
598・たたかう　きゅうまおう
599　ひとかえる、ちゃお
600　いどう　かけよる
601　はなす　ごくう
602　ひとかえる、ごくう
603　はなす　ちゃお
604・たたかう　きゅうまおう
605・4つの王をよけ　牛魔王の顔の下あたりでAボタンを押す。これを、9回繰り返す
606・3回失敗すると　最初からやりなおし。2度目からは、5回でいい。
607　つかう　＿ずち
608　はなす　みんな
609　いどう　だっしゅつ
610　みる、＿ずち
611　はなす　みんな
第11章
612・ひとかえる、おしゃかさま
613　みる、ごくう
614・つかう　じゅつ
615　ひとかえる、ごくう
616　いたずら　する

ふぁみりぃこんぴゅうたあまがじん謹製（きんせい）

平成2年3月23日発行
ファミリーコンピュータMagazine No.6 特別付録

# アドベンチャーゲーム攻略大全
こうりゃくだいぜん

平成2年3月23日発行（隔週金曜日発行）第6巻第6号（通巻99号）

# AVG

アドベンチャーゲーム

# 攻略大全

こうりゃくだいぜん

ファミリーコンピュータ Magazine

とくべつふろく

No.6特別付録